196 pages : Découvrez les 1000 jeux de la PlayStation !!!

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 47 • NOVEMBRE 2000

Premiers frissons PlayStation 2

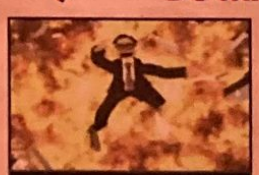
SSX

CRASH BASH (JOUABLE)

9 démos

De mieux en mieux !

SPYRO 3 : L'ANNÉE DU DRAGON (JOUABLE)



INCREDIBLE CRISIS (JOUABLE)

LEGEND OF DRAGOON (JOUABLE)

SYDNEY 2000 (JOUABLE)

- ALIEN RESURRECTION (VIDÉO)
- C-12 (VIDÉO)
- DAVE MIRRA'S BMX (VIDÉO)
- KOUDELKA (VIDÉO)

T 6856 - 47 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 47 • NOVEMBRE 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

NON, L'ALTERNATIVE A L'AUTO N'EST PAS LA PINCE A VELO...

@125, LE SCOOTER EN BELLES LIGNES DE HONDA

L'@125 a son site chez tous les concessionnaires Honda. Ses qualités n'ont rien de virtuel : moteur 4 temps, normes anti-pollution Euro 2, pot catalytique, coffre sous la selle, freinage CBS couplé avant arrière... Pour **23 990 FF** : cliquez !

PANTHÉON 125

Le Panthéon 125 est la référence des scooters de luxe. 15 ch, refroidissement liquide, freinage CBS couplé avant arrière, coffre sous la selle, pot catalytique et prix tout confort : **25 990 FF**.

3 MESURES POUR MODERNISER LA CIRCULATION EN VILLE.

SHADOW 125

Telle une 600 cm³, elle s'impose en beauté. Bi-cylindre de 15 ch à refroidissement liquide, démarreur électrique, 5 vitesses. Aucun doute : avec la Shadow, vous piloterez une vraie moto pour **28 790 FF**.

GARANTIE 2 ANS
PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE, KILOMÉTRAGE ILLIMITÉ

HONDA
WWW.HONDA.FR

Feedback

Snif, il semble bien que la dernière heure du magazine soit arrivée. Une séparation qui ne ressemble pourtant pas à une vraie séparation. C'est certain, vous n'aurez plus droit à PlayStation Magazine dans sa forme originelle. Celui-ci va prendre deux chemins différents, ce qui n'a pas manqué de vous étonner ou de vous affoler... en somme, de vous « diviser » ! C'est que vous êtes proche de nous, tout de même. A bientôt dans un autre monde, donc...

On ne plaisante plus ?

Q *Je vous envoie ce mail car je suis abonné, et dans votre dernier numéro, j'ai appris qu'il fallait choisir entre PlayStation 2 Mag et PS one Mag. Comme je vais acheter une PS2, je vais donc choisir PlayStation 2 Mag, mais je vais aussi continuer à acheter des jeux PlayStation 1, car comme vous l'avez souvent répété dans votre mag, notre bonne vieille PS a encore de beaux jours devant elle. Le dessin de l'édito du mois d'octobre met bien en avant ce problème, et ça ne me fait pas rire ! Pourquoi ne pas avoir continué à faire un seul mag sur l'actu PS1 et PS2 ? (Ce que vous faites déjà depuis plusieurs mois.) Cette « division » était-elle vraiment nécessaire ? J'en viens enfin à mon dernier point : pour ceux qui, comme moi, veulent suivre l'actu de la Play 1 et 2, est-il possible d'avoir un « forfait » d'abonnement pour PS one Mag et PlayStation 2 Mag ? (Dans le genre 600 F pour les 2 mags pendant 1 an). Est-ce la même équipe de rédaction qui va se charger des 2 mags à la fois, ou alors la vieille équipe va se diriger vers PlayStation 2 Mag en laissant PS one Mag à de nouveaux venus ? (Car votre équipe est vraiment cool et j'aimerais bien savoir si je vais retrouver la même « ambiance » sur PlayStation 2 Mag.) Merci beaucoup.*

Marc Vincent, d'Aulnay-sous-Bois (93)

La PS 2 sans télé, c'est possible ?

Q *Salut à toute la rédac ! Avec la PlayStation 2 arrive son lot de questions, dont celle-ci : faudra-t-il un abonnement pour surfer sur le Net ? Sera-t-elle aisément transportable ? Y aura-t-il un écran à cristaux liquides ou une multitude de prises USB pour des casques InterTrax en cas de transport ? Merci pour tout.*

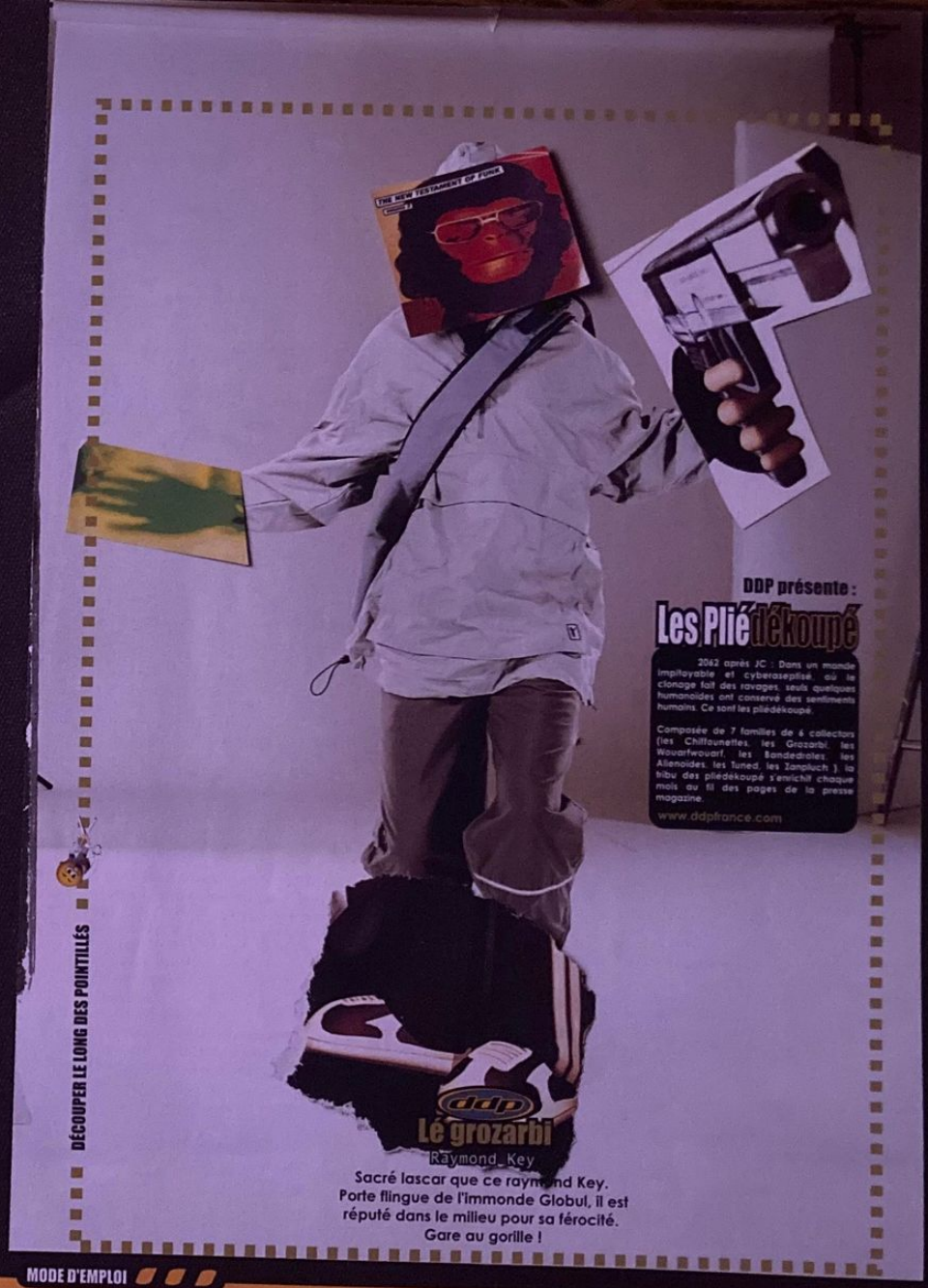
Simon, de G.S. (59)

C'est encore nous !

R A bien y réfléchir, il aurait été possible de coordonner l'actualité de la Play 1 et celle de la Play 2. Mais la trop grosse somme d'informations qui aurait enrichi à terme le magazine, aurait aussi, fatalement, vu son prix s'envoler. En plus, c'est désormais une chose certaine : le DVD sera utilisé comme support pour de prochains CD de démos PlayStation 2 (ce qui vient réparer une petite erreur du Feedback du mois dernier...). Le support était le plus fort : il fallait prendre deux directions différentes. Pour les fans inconditionnels de la PlayStation quelle qu'elle soit, c'est sûr, le coup est dur. Alors vous vous êtes mis à espérer que les fans purs et durs pourraient avoir une offre d'abonnement à la hauteur de leur passion ! Eh bien pour le moment, cette idée n'est pas vraiment à l'ordre du jour. Selon le nombre d'abonnés et de demandes de « couplage », la donne pourra éventuellement changer. Pour l'instant non. La réduction minimum (et donc maximum !) s'arrêtera donc aux traditionnels deux numéros gratuits pour tout abonnement d'un an. Mais il n'est pas question de vous abandonner en si bon chemin : oui, vous aurez comme nous le plaisir de nous retrouver dans les deux magazines. Ça pour une nouvelle...

Epatez vos amis !

R Des questions concernant la PS2 ? Comme c'est original ! En fait, le modem, comme vous devez déjà le savoir, sera vendu à part. Comme pour sa concurrente de chez Sega, la PS2 aura un serveur dédié et gratuit pour l'accès à Internet (pas d'abonnement classique, donc, mais les communications restent à votre charge). Il faudra déjà attendre que le serveur lui-même se mette en place ! La PS2 étant tournée vers les hauts débits, elle nécessitera un modem spécifique qui se branchera exclusivement sur le port PC Card qui l'équipe. On ignore pour l'instant la date de sortie de ce modem et le mode de fonctionnement choisi par Sony. Il faut savoir que même les Japonais devront attendre 2001 pour la mise en place du serveur permettant ces connexions ultra-rapides ! Pas d'annonce non plus d'un éventuel écran LCD pour la PS2 : on s'occupe déjà de celui de la PS one. En attendant, vous pourrez toujours vous rabattre sur un casque de réalité virtuelle. Comme cet Inter Trax 2, commercialisé par la société InterSense, un modèle spécialement dédié à la PS2. Un casque qui remplace avantageusement la télé puisque se portant telles des lunettes, il permet de « simuler » un écran géant devant vos yeux ébahis ! Il est aussi capable de gérer trois degrés d'orientation différents dans sa vision « virtuelle ». Encore faudra-t-il que les futurs jeux puissent exploiter ce procédé précis. Modernité oblige, ce casque pourra se brancher sur l'un des deux ports USB qui équipent la PS2.



Z'êtes lourds les mecs !

Bien le bonjour à toute l'équipe ! C'est avec plaisir que je vous écris, mais je voulais m'insurger contre le machisme d'un certain jeu vidéo annoncé prochainement sur Play 2 : j'ai nommé Dead or Alive 2. Moi, en tant que gentille fifille (ou presque) qui aime bien les jeux de combat, je suis partie il y a quelques temps en quête d'un article sur DoA 2. Dans tous les mags que j'ai achetés (sauf le vôtre), le test commençait par « DoA se fait d'abord remarquer par ses jolies filles qui n'hésitent pas à vous montrer leurs charmes ; elles emplissent déjà les fantasmes de nombreux garçons »... Même certains osent demander un poster de ces demoiselles en tenue très légère ! Oh les mecs ! Y'a pas que vous qui êtes fans de jeux vidéo ! On existe aussi, nous la gent féminine ! Les développeurs se sont quand même un peu moqués de nous, là... Désolée, je me suis emportée... Bonne continuation

Claire, 14 ans, Sausheim (68)

On peut bien rêver...

Reh bien pour vous rassurer, vu qu'on reçoit pas mal de lettres sur le sujet (de filles principalement ; non, ça n'est pas une constatation sexiste), disons qu'il y'a environ 10 % (tout de même !) de l'effectif de la rédac' représenté par la gent féminine. On se rapproche petit à petit de l'équivalent en nombre de joueuses constaté parmi le panel d'utilisateurs PlayStation, à savoir 20 % environ. On ne va pas forcément généraliser : les autres mags ont peut-être leur pourcentage positif aussi. Allez, on va venger les nanas pour une fois avec quelques exemples de tests qui pourraient leur être réservés : « Duke Nukem est super bien modélisé et n'hésite pas à montrer ses tablettes de chocolat entre deux fusillades pour toutes les faire craquer ; Solid Snake se livre à un brillant exercice de strip-tease au début du jeu dans l'ascenseur (bon, dans une moindre mesure...) », etc. C'est bien connu, toutes les filles rêveraient de rencontrer en personne, euh, eh bien,... ah oui en fait, messieurs (ou mesdames ?) les développeurs, il serait temps de créer un personnage masculin qui ferait craquer les joueuses du monde entier. A en croire certains rédacteurs de magazines concurrents, il n'y aurait pas encore assez de nanas dans les jeux, et celles qui arrivent, il faut forcément en parler ! Que voulez-vous, les hommes ont sans cesse besoin de se prouver (à eux-mêmes et aux autres) qu'ils sont effectivement des hommes. « C'est comme ça, c'est la vie », a d'ailleurs dit un homme célèbre, et qui plus est testeur de jeux vidéo... Mais n'oubliez pas : un héros virtuel reste un héros virtuel, c'est-à-dire impalpable et irréel. Comment ça j'ai brisé le charme ? La douche froide pour les amoureux de Lara...

La Play 2 pour les grands...

Tout d'abord, je tiens à vous remercier pour le plaisir que vous me procurez chaque mois. L'équipe fait vraiment du bon boulot. Dans le numéro de septembre, dans la rubrique « Interdit aux + de 18 ans », j'ai attentivement lu tout ce qui concernait « Le coup de jeune de la PlayStation ». Vu le prix exorbitant de la PlayStation 2, je me suis dit que je garderai la boîte grise encore un bout de temps. Or, dans ce Casting, une info a retenu mon attention : dès la sortie de la PlayStation 2, les jeux qui seront adaptés dessus concerneront un public plutôt mature (entre 15-25 ans), alors que sur la PlayStation première du nom, les jeux seraient consacrés aux 6-8 ans. C'est pour cela que je m'inquiète. Faudrait pas que les éditeurs nous oublient. Alors, est-ce qu'on aura toujours de bons RPG ou des jeux d'action, d'aventure pour que les plus grands ne restent pas en plan, sans rien ? Si oui, lesquels ? Voilà, à part ça, j'aimerais dire à Dave Martinyuk que dans Tenchu 2, il y a un huitième « stealth kill » qui se fait juste devant l'ennemi. Alors Rikimaru plonge son sabre (avec les deux mains) dans le ventre de l'ennemi et... je vous passe les détails. Dans l'espoir d'être publié. Salutations et bonne continuation (rime).

William Cloutier, le deuxième tueur virtuel après Dave Martinyuk, à Ifs (14)

... la PS one pour les petits

Bon, c'est un jugement un peu exagéré que de penser que Sony a volontairement « classé » son public, en éditant deux consoles différentes par leurs attentes respectives. C'est vrai que la plupart des éditeurs sont passés à la vitesse supérieure : toutes leurs grandes suites ont d'ores et déjà leur place sur la future Play (Metal Gear, WipEout, GT, Tomb Raider...), si l'on excepte FF9 ou Driver 2. Une chose s'annonce certaine : nous n'aurons plus droit à des gerbes de sang sur PS one. Pour ceux qui étaient de grands fans de Tenchu et de ses éventrements sanglants, il semble que ce soit un peu râpé... (pas de « sang neuf » de ce côté). En attendant, tout le monde sera content, ou plutôt toutes les (grandes) « familles françaises ». Mais au fait, que s'y passera-t-il, justement ? Il ne faut pas croire en tout cas que le classement des jeux sera catégorique. La PS2 aura elle aussi droit à ses jeux « naïfs », à commencer par le titre de plate-forme Donald Duck Quack Attack (certes aussi annoncé sur PS one). Et que dire des jeux de danse et de musique prévus sur la future console ? C'est certain, on n'est pas près de s'ennuyer avec des jeux exclusivement « adultes ». Sans oublier que la PlayStation 2 reste une machine extrêmement difficile à programmer. Certains développeurs un peu frileux risquent donc bien de privilégier la « petite première » et de continuer à nous donner bien du plaisir pour pas cher. Et la richesse n'attend pas forcément le nombre des années... Il faudra bien cela pour que le magazine PS one ne devienne pas une immense rubrique intitulée « Interdit aux plus de 6 ans » (l'âge où l'on commence à apprendre à lire, vous savez...). Ce qui nous rendrait d'ailleurs peut-être un peu feignants, au passage. Alors de deux choses l'une : soit vous êtes fauché et ce que vous avez de mieux à faire est de garder votre âme d'enfant, soit vous achetez la Play 2 (on plaisante...). Non, la plus grande question est en fait la suivante : qui va s'occuper des 10-15 ans ?

C'est un signe...

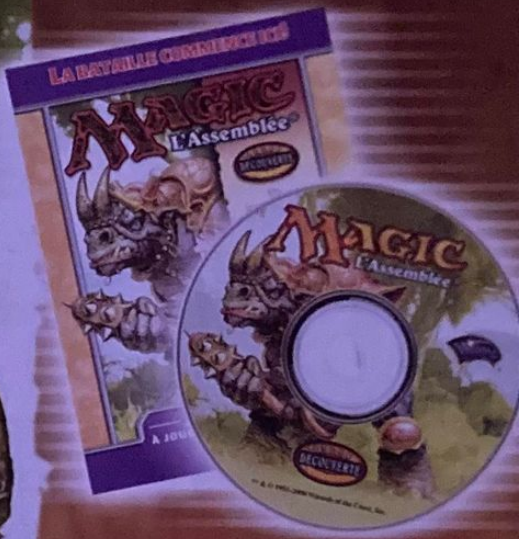
Tout nouveau lecteur et déjà abonné - ce qui je l'espère ne vous portera pas la poisse, étant donné que les seules fois où je me suis abonné à un magazine, celui-ci rendait l'âme dans les deux mois (Amstrad 100 %, ...) - je vous écris car je possède une Play depuis fin 97 et je n'ai aucun jugement sur les jeux sortis avant cette date et que je peux trouver à des prix dérisoires chez mon revendeur. Ainsi, pourquoi ne pas créer une rubrique « Nostalgie » d'une page ou deux comme votre rubrique Court métrage, où vous donneriez la note que vous lui donniez à l'époque (en effet, étant donné la qualité des jeux actuels, leur note pourrait être revue à la baisse), le genre du jeu et un test succinct. Il est vrai que ces jeux ne valent pas plus de 80 F, mais j'ai été déçu par le peu que j'ai acheté.

Philippe, 29 ans, de Cluses (74)

On peut compter sur eux !

RArg, il va nous porter la poisse ! (deux mois, hein, c'est ça ? ...) J'ai comme un mauvais pressentiment tout à coup... En fait, le problème, c'est que tu as généralement dû t'intéresser aux phénomènes un peu tard (oui, on peut clairement se rassurer). Haaa, Amstrad 100 %... que de souvenirs (oups, je m'égare). Notre rubrique Portrait se charge bien souvent d'apprendre aux plus jeunes et de rappeler aux plus anciens ce que furent les valeurs sûres de la Play en leur temps. Mais la comparaison avec les jeux modernes n'a pas lieu d'être, ce serait illogique. Petite liste tout de même des très bons jeux sortis avant la date citée : Soulblade (baston), MicroMachines V3 (course délirante), Resident Evil et L'Odyssee d'Abe (aventure), Crash Bandicoot 2 et Rayman (plate-forme), WipEout 2097 (course), Vandal Hearts et FF7 (RPG), et toute la collection des Namco Museum (je plaisante). A vous de choisir, à présent. Il y a aussi de vieux jeux pas grandioses qui peuvent plaire, notre liste n'est pas exhaustive (voir aussi notre dossier sur les 1000 jeux PlayStation). Aaaa... Aatchaaaaa !... Sniff, tiens, j'ai un nouveau mauvais pressentiment, là... On m'y reprendra, tiens, à lire les post scriptum...

Apprends à jouer à Magic, c'est hyper simple !



Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer
à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégi
lance une version hyper complète.
Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom d**
démonstration, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explicatio
progressive de leur pratique et 1 livret de règles.
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversair

DÉCOUVERTE

Que feras-tu après ?
Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.00
joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards
the Coast" et qui sillonnent le monde pour impos
leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes...
Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/fran
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.co
01 43 96 35

MAGIC L'Assemblée

Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marq
déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wiz

Un juste hommage

Q *Si je vous écris aujourd'hui, c'est pour revaloriser le métier de développeur, qui n'est pas souvent reconnu à sa juste valeur. Je m'explique ! Je m'appelle Raphaël, j'ai 18 ans et je viens de commencer des études universitaires d'informatique dans le but de devenir programmeur de jeux vidéo. Et depuis le début de cette année, ma vision du programmeur a complètement changé ! C'est donc pour cela que je vous écris, pour essayer de vous prouver que les développeurs, même s'ils commettent parfois des erreurs importantes (je veux parler de mauvais jeux) sont quand même des types incroyables ! Incroyables pour leur créativité (quoique pas toujours) mais aussi et surtout pour leur intelligence et leur courage. A l'université, pour pouvoir passer en seconde année (j'en ai 4 à faire pour être diplômé), nous devons « affronter » plus de 12 heures de maths par semaine, et statistiquement, un élève sur 3 réussit ! J'ai découvert le monde de la programmation (qui est notre cours d'informatique principal) il y a quelques semaines et je dois dire que cela est très intéressant mais très difficile aussi ! Nous sommes tout juste capables pour le moment de créer un programme effectuant des actions simples et déjà des difficultés apparaissent . Et je me suis donc fait cette réflexion : « Mais quel talent doit-on avoir pour faire un jeu vidéo, tant le travail est important !!! » Je ne sais pas si je deviendrai un jour développeur de jeux mais en tout cas, jamais plus je ne critiquerai un jeu contenant des défauts ! Ou du moins, je reconnaîtrai quand même un certain talent à ses « géniteurs » Voilà, j'en ai fini et j'espère que certains d'entre vous seront d'accord avec moi. Salut !*

Raphaël

Tout pour réussir !

R Eh oui, il y a du travail derrière tout ça… Même les jeux mauvais ont fait l'objet d'une lourde tâche. C'est juste que le titre n'a pas été suffisamment peaufiné, sans doute (manque de temps, d'argent…). Certes, il n'y a pas qu'une seule formation pour les développeurs du monde entier. Mais le tort des développeurs se situe ailleurs. Là où le bât blesse, c'est lorsque les développeurs gardent jalousement des éléments de programmation qu'ils ont établi pour un jeu (son moteur 3D, par exemple). Dans le monde du PC, les échanges (ou le commerce) d'éléments de ce genre entre équipes de développement sont plus courants. S'il en était de même dans le monde de la Play, ce serait ainsi une façon de partager toutes ses connaissances et ses exploitations diverses de la Play. Or, tous les développeurs sur PS sont à chaque jeu obligés d'écrire toutes les informations et paramètres de programmation, de A à Z (rendu graphique, moteur 3D, Intelligence Artificielle, etc.). Au pire, ils réutilisent leurs propres éléments pour une suite d'un de leurs titres. Mais la « solidarité » s'arrête là. C'est là que les développeurs pèchent un peu… En tout cas Raphaël, si tu deviens un brillant développeur, n'oublie pas de nous rappeler à ton bon souvenir !

Les jeux avant tout

Q *Salut et merci pour ce magnifique magazine. Je compte acheter la PS2 dès sa sortie (je l'ai déjà réservée) et comme une console ne vaut rien sans ses jeux (même si elle lit les DVD), je vais aussi acheter 2 jeux, un jeu de baston et un de foot. Là arrivent mes questions : 1) Que vaut ISS 2000 ? Dans le magazine de septembre, vous laissez entendre qu'il ne sera pas ce que l'on attend de lui, vaut-il mieux acheter FIFA ? 2) Pour le jeu de baston, Tekken ou Dead or Alive 2 ?*

Sentenza, de Lyon (69)

Q *La PlayStation 2 arrivant à grands pas et hésitant à m'en acheter une, je me pose encore quelques questions. Tout d'abord, un jeu de tir façon Time Crisis est-il prévu ? Si oui, est-ce que le Guncon sera compatible ? La version européenne de ISS sera-t-elle meilleure que la japonaise ? Combien de jeux seront disponibles le 24 novembre ? Enfin, concernant les problèmes de mémoire de la console, j'aimerais savoir si une sorte d'expansion pack (comme sur la console de Nintendo) est en projet.*
Merci de me répondre.

Thomas, de Marseille (06)

De la baston et du foot !

R Les (très) mauvaises langues diront qu'il y a au moins un acheteur de PlayStation 2 en France. Son tout premier jeu de tir (qui l'accompagnera le jour de sa sortie française si tout va bien) s'appellera Silent Scope. Un jeu de snipeur hérité des salles d'arcade, auquel on pouvait d'ailleurs s'essayer avec un fusil à lunette qui déplaçait un viseur sur l'écran ! Pas de périphérique de ce style annoncé pour la console, en revanche : tout se fera à la manette. Côté foot, entre ISS et FIFA 2001, votre cœur a de quoi balancer… Les deux jeux ne nous ont pas encore donné réelle satisfaction, même en version japonaise. A moins d'être pressé, mieux vaut attendre les futures productions du genre pour désigner LE titre de foot de la PS2. Petite nouveauté tout de même : ISS a obtenu le droit d'utiliser les vrais noms des joueurs ! La réponse peut donc paraître simple : à vous de choisir suivant votre fidélité à la saga Fifa ou ISS. Pour ceux qui ont eu la chance de voir tourner en avant-première Tekken Tag et Dead or Alive (au détour d'un magasin de jeux), le choix s'annonce là aussi difficile. On préférera peut-être la fluidité de Tekken et son option inédite, le multi-joueurs à 4. Sans oublier qu'il fait toujours référence en matière de jeux de combat. Dead or Alive 2 aura lui plus d'un atout de choc et de charme (© Télé 7 Jours), et son gameplay se révélera sans doute plus intuitif… Comment ? Un « Ram pack » pour la PS2 ? Ciel, ce serait trahir et avouer une carence technique de la machine ! Le travail se fait plutôt en aval, avec les développeurs qui « s'arrangent » pour adapter leur programmation à cette petite faiblesse de mémoire vidéo de la Play 2.

Où nous écrire ? sur le Net

Votre courrier par mail : sjensen@hfp.fr
François Donatien : fdonatien@wanadoo.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PS one ou PS2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Les fous du tuning

Q *Salut à vous tous. D'abord je voudrais vous féliciter pour votre mag. Ensuite, j'aimerais savoir s'il existe un jeu sur le tuning des voitures ?*

Ramzy, un passionné de tuning et de PlayStation

Uniques au monde

R La Play a créé de multiples titres pour les amateurs de grosses cylindrées, mais bien peu pour les fans des petites qui veulent devenir grandes. Et c'est bien là le but de tuner sa voiture, en fait pour qu'elle devienne esthétiquement exceptionnelle, grandiose, … mais surtout i-ni-mi-table ! Gran Turismo 1 et 2 restent les deux seules références à illustrer le genre en partie : en gagnant des crédits, vous pouvez customiser votre véhicule et choisir ses composants à votre guise. Le 3e volet, qui sortira sur PlayStation 2, ira plus loin dans cette possibilité de personnaliser sa voiture, tout en restant assez limité question tuning pur, mais il faudra vous en contenter. Nos amis les Japonais avaient pu profiter de leur côté d'une sous-copie de GT, au nom plutôt explicite : Option Tuning Car Battle, un jeu signé Jaleco où l'on pouvait créer sa voiture de toutes pièces et la faire participer à des courses. Un peu le principe de GT inversé, en somme. Les adeptes de tuning français, eux, devront donc continuer à mettre les mains dans le cambouis (le vrai).

Sweat capuche. Grand logo Champion brodé sur poitrine. Champion U.S.A.
Champion
*Vêtements de sport authentiques.
APPAREL.*
ATHLETIC.
AUTHENTIC.

éditorial

Le dernier numéro et tout ne fait que commencer.

Pas d'inquiétudes. Vous tenez entre les mains l'ultime numéro de PlayStation Magazine première édition. Un magazine qui sera remplacé par deux titres distincts. PS one Magazine tout d'abord qui continuera à suivre l'actualité de la première PlayStation. Puis, PlayStation 2 Magazine qui compte vous faire découvrir toutes les facettes des loisirs numériques, des jeux vidéo (bien entendu) aux DVD-vidéo en passant par les futures capacités Internet de la nouvelle console de Sony. Deux magazines séparés pour, avant tout, vous proposer plus de détails. Le moyen terme (un seul mag et deux consoles) n'eut pas été satisfaisant. Deux magazines pour deux CD (ou DVD) de démos différents eux aussi. Alors rendez-vous le mois prochain, ailleurs, mais avec une foultitude d'informations, de rubriques, de jeux et de critiques pour tout savoir et ne jamais se tromper.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Promenvente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Niri trasom@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrices : Viviane Fitas et Laetitia Fagilde.
Secrétariat Nathalie Brun.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Sarfiguer, Dave Martinyuk, François Terrain, Xavier Brun, Julien Chaize, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nikiewicz, Julien Hubert, Edouard Duchamp, Christophe Narbonne, Laurent Sarfati et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr)
2ème rédacteur graphiste Sonia Caron (scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Mehes, Catherine Branchut, Hervé Drouadène et Josefa Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur PI XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Maria Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champs, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture SSX © EA
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément ainsi que 4 cartes postales Sony (non-rechargeables) jetées sur la couverture pour France métro et abonnement France (cartes à gratter - Une PlayStation 2 à gagner).
Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction spreen@hfp.fr

STOP THINKING*
XS
EAU DE TOILETTE
paco rabanne
EAU DE TOILETTE POUR HOMME
www.pacorabanne.com
* ARRETE DE REFLECHIR

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°47 NOVEMBRE 2000

16 EN COUVERTURE CASTING

Alors que les premières neiges tombent déjà sur nos massifs, E.A. SPORTS en profite pour faire du hors-piste sur cette excellente neige immaculée. Venez découvrir SSX

Nouvelles formules

Précipitez-vous à la page 22 pour tout savoir sur la double formule de PlayStation Magazine !

24 CASTING

L'avalanche de jeux PlayStation 2 ne fait que commencer. Simulations sportives, courses de vitesse, RPG, snowboard, FPS... sont en prévision pour la nouvelle console. Des titres de qualité ?

50 CASTING

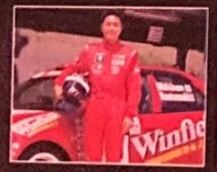
On y a joué ! Nos premières impressions sur « Tomb Raider 5 : Sur les traces de Lara Croft ». En exclusivité, révélations et gros plan sur le come-back annuel de l'héroïne aventurière.

108 TRAVELLING

Avec Driver 2 et Medal of Honor Resistance, pleins feux sur ces deux monuments vidéo-ludiques. Un retour très attendu par une grande partie de la communauté des joueurs et surtout par les amateurs. Alors heureux ?

142 EN COULISSES

Pour ce dernier En Coulisses, les créateurs de la PlayStation 2 ont bien voulu répondre à nos questions. Présentation, interviews et confidences de ces hommes de talent et d'expérience.



TRAVELLING

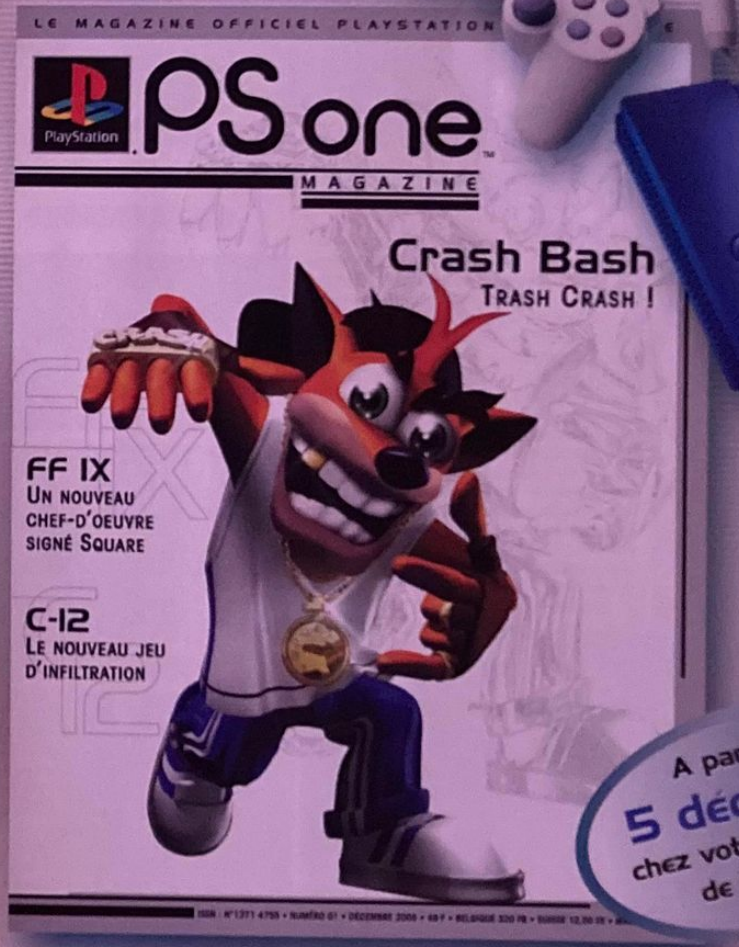
Chase the Express 130
Driver 2 108
Incredible Crisis 132
La Monde des Bleus 2 128
Medal of Honor Resistance 116
Mike Tyson Boxing 134
Spyro 3 122
Strider 136

162 INDEX

La console grise et ses jeux depuis septembre 1995. Tout ce qu'il faut savoir sur l'ensemble de la gamme de titres édités en plus de 5 ans. La PlayStation de A à Z, et même plus...

Le 24 novembre la PlayStation PlayStation Mag se dédouble, azine aussi

A partir du **23 novembre** chez votre marchand de journaux



A partir du **5 décembre** chez votre marchand de journaux

Par Jean Santoni

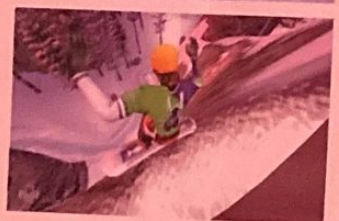
SSX

100 % ADRENALINE

Editeur : Electronic Arts - Développeur : Big (Canada)

Disponible le 24 novembre 2000

Le voici enfin, le premier titre événement de la PlayStation 2 à ne manquer sous aucun prétexte ! Réalisé par E.A., ce titre de glisse saura satisfaire les adeptes de la discipline et les autres. Nous ne pouvions que lui consacrer notre couverture et vous livrer, à chaud, nos premières impressions. Après des heures passées sur ce jeu, le verdict est simple : une réussite !

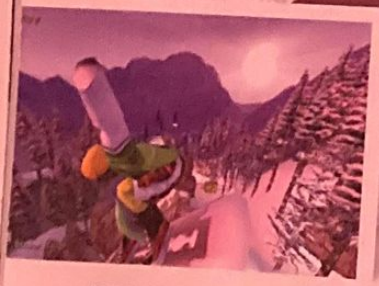


Ce n'est un secret pour personne, du fait de son architecture bien spécifique, la PlayStation 2 est une console particulièrement difficile à programmer. Ça fait maintenant un peu plus de huit mois qu'on suit de près l'actualité nippone de la bécane (un indicateur de santé particulièrement révélateur), et je dois vous avouer qu'on s'est tous posé pas mal de questions tant le niveau de ces productions était décevant et frisait par moment le ridicule. En gros, ça fait près de 10 mois que la 128 bits de Sony est dans les foyers nippons et les développeurs japonais ne maîtrisent toujours pas les entrailles de la bête. Cette remarque vaut surtout pour les petits studios qui sont complètement dépassés, mais également pour les plus gros. Ces derniers ont en effet quelques difficultés à trouver leurs marques. Squaresoft tâtonne encore (cf. Casting sur son jeu de base-ball), la programmation de Metal Gear Solid 2 est un véritable casse-tête pour Kojima, de nombreuses équipes se sont plaintes du manque de souplesse de la machine lors du dernier salon de l'E3 cet été... bref, à quelques

semaines du lancement de la PS2 en Europe, on attend toujours LE jeu qui nous donnera envie de dépenser sans réfléchir 3 000 francs.

LES CHOSES SÉRIEUSES COMMENCENT...

Ce titre providentiel, je l'ai là sous mes petits yeux à moi, on vient tout juste de le recevoir après un petit retard dû à la grève des transporteurs, il s'agit de SSX, le jeu de Snowboard de Big. Inutile de tergiverser plus longtemps, après quelques minutes de jeu, un constat s'impose, le géant américain a réussi là où la série Cool Boarders a toujours échoué : les amateurs de snowboard vont enfin pouvoir éprouver de vraies sensations. Dire qu'il aura fallu attendre cinq longues années pour ça ! Finalement ça valait la peine de prier à genoux sur du verre pilé en chantant des gospels ! Pour ceux qui auraient loupé un épisode, rappelons que SSX n'a nullement la prétention de se positionner sur le créneau de la simulation, contrairement à ESPN Winter Games Snowboarding (cf Casting). On a affaire à un pur jeu d'arcade dans l'esprit de Cool Boarders justement. Heureusement le feeling n'a rien de comparable. Les développeurs sont parvenus à reproduire assez fidèlement cette sensation de carving (la prise de carres si vous préférez) qui faisait tant défaut aux autres productions du genre : cette fois, on sent bien la neige sous sa board. Lors des passages dans la peuf notamment, on éprouve vraiment une sensation de légèreté, le son s'adoucit, votre rider s'enfonce délicatement et comme dans la vraie vie, le moindre virage donne lieu à une magnifique giclée de poudreuse rafraîchissante. C'est presque indescriptible comme plaisir. En revanche, sur les plaques de verglas, la planche crisse (le bruit est vraiment excellent) et les jambes du rider vibrent tandis que la vitesse augmente violemment ; on se sent à la limite de l'erreur de carres (même si ces dernières sont assez rares dans le jeu). Trippant !



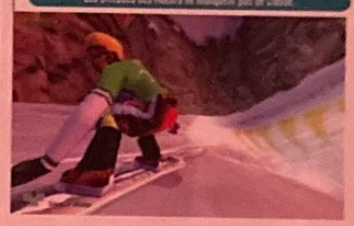
Une impression de vitesse vraiment ravageante

FUN ET INTENSE

Mais ce n'est pas tout, de nombreux détails amplifient encore les sensations du joueur. Comme les dénivelés des pistes réellement vertigineux, les feux d'artifice, les traces laissées par la planche dans la neige ou encore l'ambiance sonore tout simplement exceptionnelle : après un saut, on entend le vent souffler dans ses oreilles, chaque tricks est annoncé par le commentateur, les riders poussent des hurlements de joie ou de frayeur, s'insultent, lorsqu'on replaque, on a le droit à un bruit bien violent

Une distance d'affichage impressionnante !

Les attitudes des riders ne manquent pas de classe.

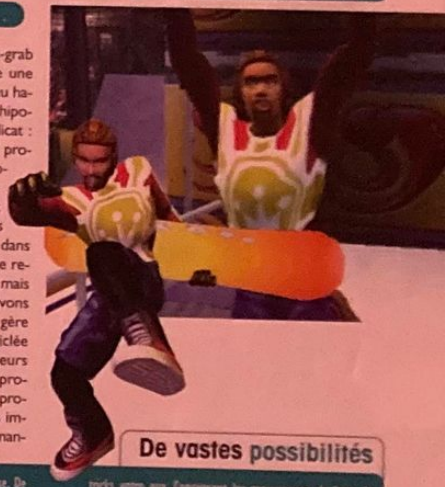


qui varie en fonction de la surface (l'impression d'écrasement est excellente), chaque chute est accompagnée d'un zoom arrière-avant dynamique, un effet de blur (de flou) se déclenche lors des grosses accélérations... SSX est vraiment un jeu agressif, pêchu. Les attitudes des riders, quant à elles, sont très réussies, là encore, désolé, difficile d'échapper à une petite énumération : vos snowboarders sont flex, ils agitent les bras après un saut pour trouver l'équilibre, ils récupèrent leurs chutes en effectuant des mouvements très naturels, regardent rapidement derrière eux, les tricks ont beaucoup de style, lors des rotations, on distingue bien les mouvements des hanches et des épaules, pas mal du tout.

LA MINUTE RABAT-JOIE...

Seul petit problème, les liaisons rotation-grab ne sont pas suffisamment coulées, il manque une petite étape d'animation, la transition est un peu hachée. Shoking. Puisqu'on est dans la phase « chipotage », profitons-en pour aborder un sujet délicat : celui du nombre d'images par seconde. Si SSX propose une impression de vitesse grisante, le moteur 3D manque toutefois de fluidité, par moment, ça rame méchamment et ce, qu'il y ait des concurrents ou non à l'écran ! Certes, ces chutes de frame-rate comme on les appelle dans notre jargon (nombre d'images par seconde) ne remettent pas vraiment en cause le plaisir de jeu, mais pour une machine aussi puissante, nous trouvons que ça la fout mal, même si le moteur de jeu gère pas mal d'éléments (riders, traces de neige, giclée de poudreuse, effets spéciaux). Les développeurs ont fait beaucoup d'efforts pour réduire les problèmes d'aliasing (le fameux effet d'escalier qui provoque le scintillement des textures), il n'est pas impossible que ces routines de « lissage », qui deman-

Un aspect dans le prochain de votre console !



De vastes possibilités

Que serait un jeu de snowboard sans tricks ? Pas grand-chose. De ce point de vue là, SSX se défend plutôt bien. On compte en effet cinquante figures de mutant par rider ! Si les tricks sont les mêmes, en revanche, chaque snowboarder dispose de son propre style. Par exemple, Mac et Moby effectuent le back-flip d'une manière très différente. Le système de tricks, quant à lui, est assez original. Pour effectuer les rotations (flip, mysty, mc-twist, spin) il est préférable d'utiliser la croix de direction (le stick analogique n'est pas très précis), les touches de la tranche, elles, sont dédiées aux grabs (prises de la planche). On peut évidemment effectuer des tas de combinaisons en appuyant simultanément sur deux, trois ou quatre touches. De plus, chaque grab dispose d'une petite variation (on appelle ça un Tweak) que l'on déclenche via la touche carré ! Styly ! Sinon, il est possible de faire des board-slide sur des hand-rail et des troncs d'arbre, d'envoyer les tricks en switch, de replaquer en fakie (pied opposé en avant) et de lier les tricks entre eux. Concernant les mouvements de base du rider, on peut se pencher en avant pour prendre de la vitesse, mettre la planche en travers pour freiner violemment et frapper les adversaires au moyen du stick analogique droit ! La grande classe !

J'ai pas fini !

Dans notre précédent casting, on se plaignait un peu des fringues ringardes des rideurs. Bon, finalement, ça passe. On trouve de tout en fait, des bons gros buggy bien larges, des tenues de boarders X et des combinaisons intégrales dignes de Bioman ! En remportant certaines épreuves, vous accéderez à une nouvelle garde-robes (à de nouvelles boards également). Outre ces considérations purement esthétiques, après chaque compétition, votre rider gagnera des points d'expérience qui vous permettront de faire évoluer ses caractéristiques (équilibre, vitesse, prise de virage, etc.) un peu comme dans Tony Hawk 2. Cool. Pour finir, sachez, qu'il est possible de revoir l'intégralité de sa descente et que la version définitive proposera un petit outil pour monter ses vidéos ! Une idée sympa.

SSX n'est absolument pas réaliste, vos riders font des bonds de 150 mètres !

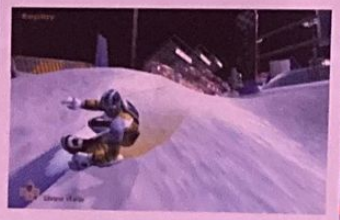
dent des calculs supplémentaires, soient à l'origine des problèmes de fluidité. Le prix de la beauté en quelque sorte. Aux ingénieurs de Kutaragi de trouver une solution plus efficaces pour faciliter la tâche des développeurs. Qui sait, ce défaut sera peut-être absent de la version finale.

SSX EN DÉTAIL

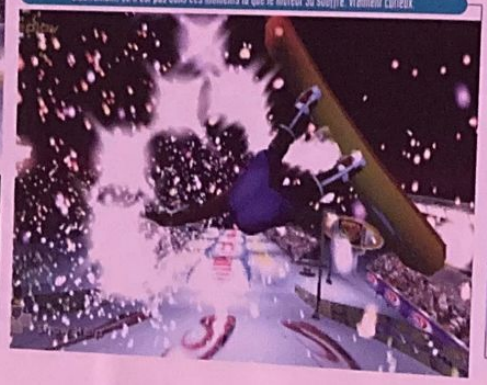
Bon maintenant qu'on a fini de râler, parlons un peu du contenu de SSX. On distingue 2 modes de jeu. Il y a tout d'abord le Circuit Mondial qui s'apparente à un mode Saison au cours duquel vous allez affronter les meilleurs riders de la planète. Là on peut disputer trois types d'épreuves : course (3 rounds par circuit, il faudra arriver dans les trois premiers pour se qualifier), showoff (un concours de tricks) et échauffement. On retrouve toutes ces compétitions en mode Epreuve Simple avec en plus du free-ride. Concernant les tracés, SSX propose un total de six pistes de Boarder X ultra bien conçues (Snow Dream, Elysium Alps, Mercury City, Mesablanca Tokyo Megaplex, Aloha Ice, Pipe Dream) et un circuit bonus beaucoup plus alpestre et naturel dédié exclusivement au free-ride métaphysique. Petites précisions : les pistes sont super-longues, truffées d'embranchements et de pièges bien vicieux, on a également la possibilité de faire du hors piste pour tenter de griller les adversaires, enfin, il faut parfois plus de cinq minutes pour finir une course ! Epuisant ! Les développeurs semblent en tout cas avoir trouvé le parfait équilibre entre free-style et prise de trajectoires. En fait, pour gagner il

Le design général témoigne d'une vraie recherche. Ce jeu a vraiment de la personnalité !

est impossible de se contenter de « piloter » son rideur en suivant la piste, vous serez obligé de prendre des risques en envoyant des tricks, chaque figure exécutée permettant de remplir sa jauge de turbo, baptisée indicateur d'adrénaline. Bien sûr, plus la figure est extrême plus cette jauge augmente, mais elle diminue avec le temps ou lorsque le rideur chute. Sans boost, arriver dans les trois premiers tient du miracle surtout lors du troisième round, les adversaires étant particulièrement agressifs. Bon, on va s'arrêter là, avant que ce Casting ne se métamorphose en Travelling. Malgré quelques défauts d'ordre technique, Big ouvre les hostilités avec un jeu fun et puissant, au tour des développeurs japonais et européens de réagir aussi efficacement !



Il paraît les filles vraiment nunuches, le character-design est plutôt réussi.



Bizarrement, ce n'est pas dans ces moments là que le moteur 3D souffre, vraiment curieux.

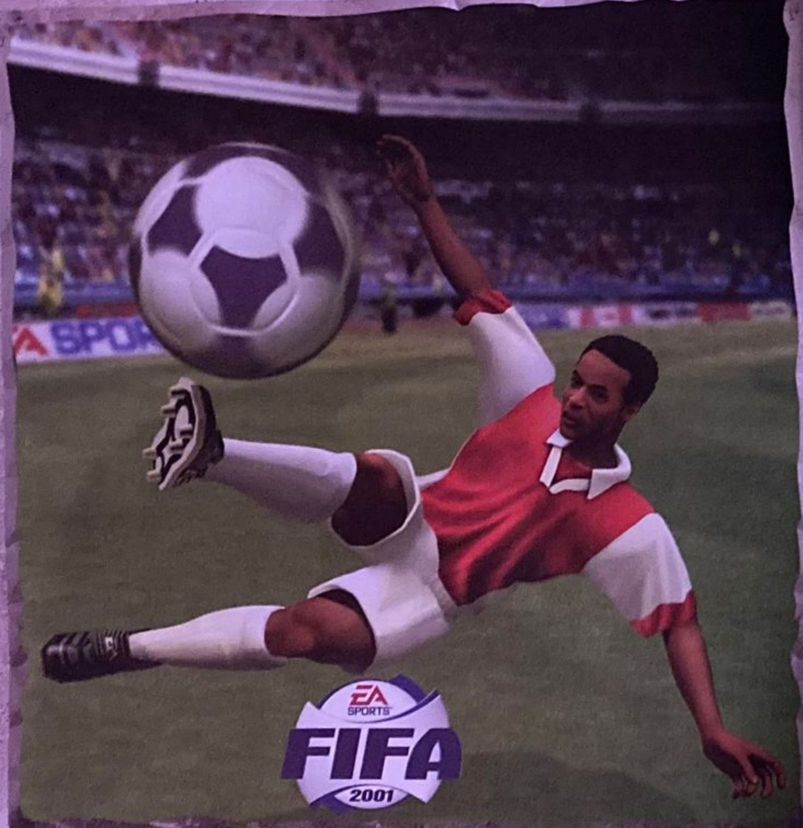
Sur notre version, les adversaires étaient particulièrement agressifs.

Ambi Pur Car

Ambi-Pur Car est le premier diffuseur de parfum pour voiture avec des fragrances raffinées et discrètes.
Il a tout pour vous séduire : efficacité parfumante constante et intensité réglable.
Il se décline en ***3 parfums* inédits*** *à choisir selon vos envies :*
Vanilla Bouquet, Aqua et After-Tabacco.

Disponible en diffuseur et en recharge en grandes surfaces, au rayon Produits d'entretien.

IMPARABILIS CANONUS



PLONGEZ AU CŒUR DU FOOTBALL ! FIFA 2001 VOUS INVITE À PARTICIPER AUX MATCHES DE FOOTBALL COMME SI VOUS ÉTIEZ SUR LA PELOUSE. SORTEZ DU TUNNEL DES VESTIAIRES, OBSERVEZ L'ANIMATION DU BANC DE TOUCHE.

ÉCOUTEZ LES JOUEURS SE PARLER PENDANT LE MATCH, LES SUPPORTERS HURLER LEUR JOIE ET CHANTER LEUR VICTOIRE AVEC FIFA 2001. VOUS AVEZ RENDEZ-VOUS AVEC LA MEILLEURE SIMULATION DE FOOTBALL. À VOUS D'ÊTRE À LA HAUTEUR !

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™*

WWW.EASPORTS.COM

MAXIMUS PLAYSTATION® 2

DÉCOUVREZ DES AUJOURD'HUI LA TOUTE NOUVELLE GAMME EA SPORTS SUR PLAYSTATION®2.
DES SPORTIFS ET DES ACTIONS PLUS VRAIS QUE NATURE,
UN RÉALISME À COUPER LE SOUFFLE, UNE VITESSE INCROYABLE,
UNE IMPRESSION DE VÉRITÉ JAMAIS ÉGALÉE !

SORTIE 24 NOVEMBRE 2000

SORTIE FIN D'ANNÉE

NOV. 2000 — DEC. 2000 — JANV. 2001 — JANV. 2001 — JANV. 2001

EXCLUSIS OFFERTAS

APPELEZ AU
08 92 68 80 65*

POUR RÉSERVER
EN AVANT-PREMIÈRE VOS JEUX
ELECTRONIC ARTS PLAYSTATION®2
ET RECEVOIR
L'UN DE CES 2 ACCESSOIRES
INCONTOURNABLES DE
LA FUTURE PLAYSTATION®2

1 JEU RÉSERVÉ avant le 24 novembre 2000 = **1 SUPPORT PlayStation® 2 OFFERT***

2 JEUX RÉSERVÉS avant le 24 novembre 2000 = **1 TÉLÉCOMMANDE FONCTION DVD OFFERTE***

Photos non contractuelles

*Pour bénéficier de ces offres exclusives et réserver votre ou vos jeux ELECTRONIC ARTS PlayStation®2, appelez le 08 92 68 80 65 avant le 24 novembre 2000. Vous recevrez par retour de courrier le coupon-cadeau à valoir après l'achat de votre ou vos jeux ELECTRONIC ARTS PlayStation®2. Votre cadeau vous sera expédié à domicile contre l'envoi des preuves d'achat ELECTRONIC ARTS PlayStation®2 et de 4 timbres de 3F pour la télécommande. Dans la limite des stocks disponibles - Offre non cumulable - 1 seul coupon par foyer (même nom, même adresse) - Valable jusqu'au 24/11/2000, cachet de la Poste faisant foi. 2,21F la minute.

RCS ELECTRONIC ARTS LYON 391 974 748

Par Dave Martinyuk

PLAYSTATION MAGAZINE

NOUVELLES FORMULES

Il fallait que les choses soient claires. Alors, afin que tout le monde suive bien l'aventure, voici quelques explications. Je vous résume. Vous apprendrez dans les lignes qui suivent que PlayStation Magazine se divise en deux titres distincts, traitant chacun d'une actualité elle aussi distincte. En gros, pour faire simple : deux consoles, deux magazines, deux CD de démos.

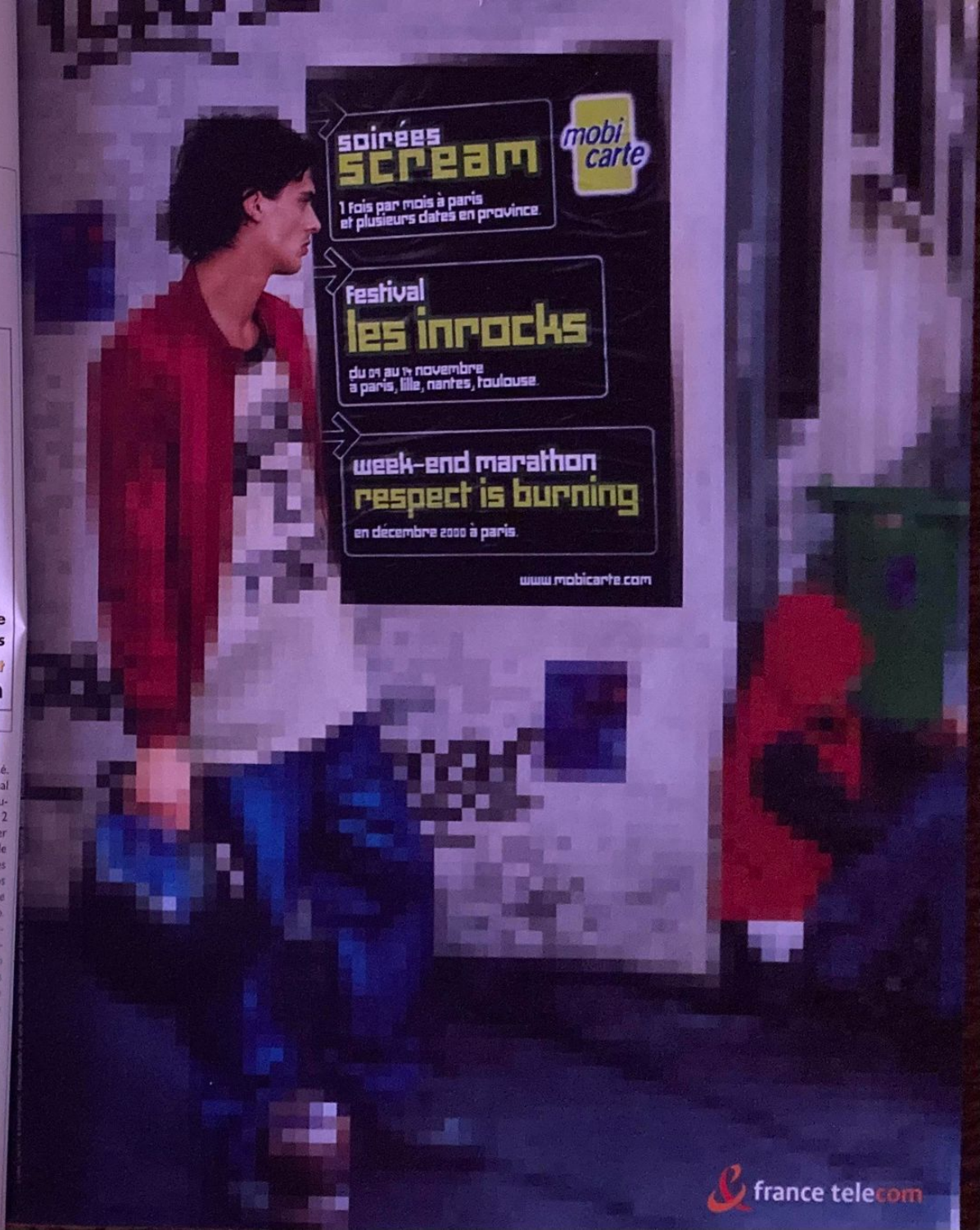
Vous tenez entre les mains le dernier numéro de PlayStation Magazine... ancienne formule. Non, nous ne partons pas tous en vacances au soleil durant les mois qui viennent. Dommage d'ailleurs parce qu'avec l'avalanche de titres PS et PS2 de ces derniers mois, un peu de repos sur une plage, un cocktail à la main, en se vidant l'esprit avec le dernier roman de Crichton pourrait être une bonne idée... Mais là n'est pas le propos. J'entends déjà vos multiples interrogations : comment ça, c'est la fin ? Que vont-ils devenir ? Appelez l'Armée du Salut ! On reconnaîtra bien là le lecteur de PlayStation Mag, charitable avant tout. Pas d'inquiétude, PlayStation Mag. revient sous une double forme et ce dès le 23 novembre prochain. Explications.

DEUX NOUVEAUX MAGAZINES

Comme nous ne savions pas quoi faire de nos longues journées oisives... hum... je recommence, puisqu'il convenait de traiter à part égale l'actualité des deux PlayStation, nous ne pouvions nous résoudre à ne réaliser qu'un seul titre. Nous n'aurions pu traiter dans le détail toute l'actualité. Psychologiquement parlant, nous aurions très mal vécu le fait de ne pas tout vous dire. Vous découvrirez donc, dès le 23 novembre, PlayStation 2 Magazine. Un magazine complet pour vous parler de l'actualité de la PlayStation 2, qu'il s'agisse de jeux vidéo ou de DVD vidéo. Pour l'occasion, des spécialistes du monde de la vidéo ont rejoint nos rangs et se sont penchés sur le cas PS2 afin de voir ce que vaut ce nouveau lecteur DVD vidéo. Ce premier numéro ne devrait d'ailleurs pas manquer de vous surprendre, avec quelques reportages sur les titres les plus secrets de la PS2 en général et de Sony en particulier. Attention les yeux ! Dans un second temps, le 5 décembre 2000, PS one Magazine verra le jour. Un titre exclusivement consacré aux PlayStation première génération qui vous dévoilera le détail des centaines de jeux prévus pour les années à venir. Des reportages, toute l'actualité, mais aussi des astuces et solutions pour ne rien manquer des dernières sorties. Deux magazines tous les deux accompagnés d'un disque de démos. Des démos PS d'un côté, PS2 de l'autre pour conserver une formule unique, comme vous n'en verrez nulle par ailleurs.

Un magazine et son CD de démos entièrement dédiés à la PlayStation première génération.

Un magazine, un CD consacrés à la PlayStation 2, ses jeux mais aussi tout ce qui touche au home cinema et aux DVD vidéo.



Par Jean Santoni

MADDEN NFL 2001

DU TOUT BON SUR PS2

Editeur : EA Sports - Developpeur : EA Sports (US) - Disponible en novembre 2000

EA Sports investit en force la PlayStation 2. Avec SSX, voici un second titre fort à savourer. Une occasion en or pour découvrir un sport méconnu et pourtant extrêmement spectaculaire !

Le jeu est bien sûr plus impressionnant sur les ralentis.

Les athlètes sont vraiment bien modélisés

Cours Forest ! Cours !

Des poursuites qui arrosent sur le cul ! Ça bouge super bien !

Ce mois-ci, Electronic Art nous a envoyé les versions bêta de deux titres PlayStation 2, le très attendu SSX qui nous a littéralement enchanté (cf. Casting) et l'édition 2001 de Madden NFL, leurs simulations de foot ricain. Bon, je suis à peu près certain que quasiment personne lira cet article, le public européen étant particulièrement hermétique à cette discipline. Les schémas tactiques, les phases de jeux qui durent 15 secondes, des gros Bill qui se foncent dessus... non décidément les frenchies n'ont jamais accroché à ce sport. Avec un peu de chance, EA Sports en vendra trois, quatre exemplaires à des étudiants américains résidant en France ou à des abonnés de Canal Plus et puis, en ces veilles de fêtes, sait-on jamais, il va bien y avoir une ou deux grands-mères myopes qui vont confondre la jaquette de Madden avec celle de Rugby 2001 !

DU TOUT BON

Pourtant, ce deuxième titre PS2 est loin d'être inintéressant. Si des jeux comme FIFA ou NBA Live ont glissé au fil des années vers un feeling arcade, avec les NHL, les Madden ont toujours été d'excellents produits. Non seulement cette version 128 bits ne trahit pas la réputation de la série, mais en plus elle démontre que les développeurs d'EA Sports font partie des rares équipes à savoir pour le moment tirer parti des capacités de la machine. Bien entendu, on a pris une claque moins violente qu'en jouant au jeu de Snowboard de Big, les jeux de sports on connaît, mais d'un point de vue technique et visuel, Madden NFL 2001 remplit son contrat. Malgré quelques petits problèmes d'aliasing et des textures parfois un peu froides, la réalisation graphique témoigne d'un réel savoir-faire. Difficile tout d'abord de prendre en défaut la modélisation des joueurs : les tailles son respectées (le quarterback est assez mince, les lignes de défenses ont le bide qui déborde, parfait), le rendu de l'équipement est vraiment détaillé (les reflets sur les casques sont splendides, effet de drapé des vêtements super-réaliste), on a le droit à des visages en relief (nez, lèvres modélisés) ainsi qu'à de petites animations faciales (les joueurs clignent des yeux, remuent la bouche) bien sympathoches, seul l'aspect de la peau fait encore un peu Big Jim. Autres petites nouveautés visuelles appréciables, on peut apercevoir sur le long de la ligne de touches les entraîneurs s'agiter dans tous les sens, prendre des notes, parler avec les arbitres, etc. Comme on dit, immersion garantie. Mais le plus impressionnant demeure incontestablement l'animation des joueurs. La motion capture est d'un naturel saisissant. Tous les mouvements s'enchaînent sans heurt, de loin on croirait presque assister à la retransmission d'un vrai match ! Il faut voir la diversité des réactions lors des placages. Vraiment spectaculaire. Pour le reste, à savoir le gameplay et les différentes options de jeu, ceux qui ont apprécié les précédents volets retrouveront leurs marques dès les premières secondes de jeu. Ouf, si je ne me trompe pas, ça fait trois bons titres PlayStation 2 (avec SSX et Unreal) !

Les plus de Madden 2001

Vous l'aurez compris, en termes de gameplay, cette édition 2001 n'apporte pas beaucoup de changements. Cependant, en s'aventurant dans les méandres de l'interface, on note la présence de quelques petits plus, fort sympathiques, comme la possibilité de paramétrer précisément la météo : par exemple, si vous baissez la température tout en augmentant les précipitations, il neigera ! Ah ! Lors du choix des tactiques (c'est toujours un peu compliqué pour les néophytes), il est dorénavant possible de demander conseil à son coach ! Sinon, en plus des équipes du championnat, vous trouverez toutes les formations universitaires. Le système de passe quant à lui exploite la fonction analogique des boutons. Pour finir, le jeu propose des mini-défis, si vous les gagnez, vous aurez accès à de nouveaux joueurs, des stades inédits et de nombreux cheats. Voilà pour les nouveautés.

Au delà du sport

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael

Le meilleur jeu de Motocross revient sur Playstation et sur Gameboy

www.mx2001.com www.britmx.co.uk

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael © 2000 Funcom. Developed by Funcom Dublin Ltd. Published and distributed by THQ Inc. Ricky Carmichael name and likeness used under license by THQ Inc. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. Kawasaki and Softness © 2000 THQ Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

Kawasaki GAME BOY COLOR THQ www.thq.fr PlayStation

GT2 Platinum

149F00 22€71

Sortie le 25 octobre

FIFA 2001

324F16 49€42

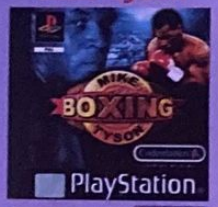
Sortie le 3 novembre

Le monde des Bleus 2

299F00 45€58

Sortie le 31 octobre

Mike Tyson



Sortie le 2 novembre

299F00 45€58

5 % DE REMISE SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001.
Voir conditions en magasins.
* Hors consoles.

Toy Story 2 Platinum

Sortie le 26 octobre

169F00 25€76

Donald

Sortie le 23 novembre

282F26 43€03

Dinosaure

Sortie le 9 novembre

282F26 43€03

Dave Mira

Sortie le 20 octobre

289F00 44€06

Le monde ne suffit pas

Sortie le 30 novembre

324F16 49€42

The Grinch

Sortie le 24 novembre

Tony Hawk 2

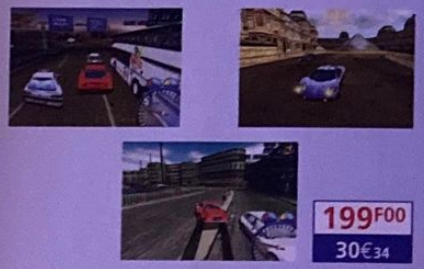
Disponible

273F33 41€67

LA VIE. LA VRAIE.

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Samedi 28 octobre
Paris Marseille Racing

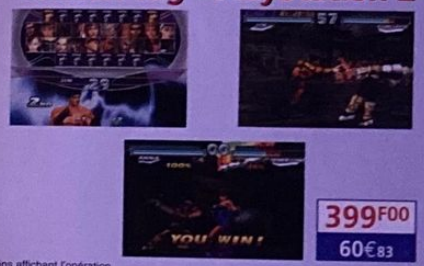


199F00 30€34

Mercredi 15 novembre
Formula one 2000

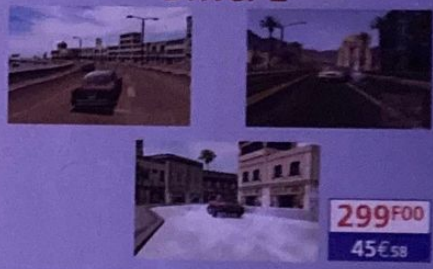
299F00 45€58

Samedi 25 novembre
Tekken Tag - PlayStation 2



399F00 60€83

Samedi 25 novembre
Driver 2



299F00 45€58

* magasins affichant l'opération

Offre Rayman :
Jeu + sacoche + manette

199F95 30€48

Pistolet Panther pour Playstation

99F00 15€09

Conception & réalisation : Partenaire média - Tél : 01 49 88 65 65

Auchan

Comme dans GT 2000, les effets de chaleur sur la piste n'ont pas été omis.

Si un de ces 3 motards part à la faute, c'est la gamelle assurée pour tout le monde.

MOTO GP

UN TITRE QUI TIENT LA ROUTE ?

Editeur : SCEE - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en décembre 2000

Les premiers titres PlayStation 2 commençant à tirer parti de la bête arrivent enfin ! Avec SSX ce mois-ci développé en détail, Moto GP pourrait bien se hisser parmi les titres valables, mais pas révolutionnaires, de ces nouveaux jeux. A suivre de près.

Par souci du détail, même les bordures portent les traces des pneus.

Depuis le 4 mars 2000, date de sortie de la console au Japon, la PlayStation 2 enthousiasmait et laissait à la fois très perplexe la rédaction. Après moult jeux testés à se prendre la tête à deux mains (ou la tête avec les pieds, personnellement je n'ai jamais essayé) en invoquant le Dieu de son choix, on n'y croyait plus. Alors pourquoi de telles invocations ? Tout simplement pour que les titres à venir soient à la hauteur de nos espérances et ne vous fassent pas regretter l'attente de ce nouvel or noir. Si or il y a, et pas du placage à deux balles ! Ce n'est un secret pour personne, la quasi-totalité des jeux de la PlayStation 2 sont, à l'heure actuelle (début octobre), totalement inintéressants ! Faut-il pour autant se lamenter et se résigner ? Non, et ce, pour 2 raisons ! Premièrement, le Japon fier d'exhiber la nouvelle console, au nez et à la barbe de tout le monde, se retrouve avec des jeux « que personne n'en veut » et le bec dans l'eau. Ce qui laisse, pour le peuple très patient que nous sommes, 8 mois de développement supplémentaires. Pas négligeable ! Et secundo, les premiers titres valables arrivent enfin et laissent entrevoir une lueur, voire une grosse lanterne d'espoir dans un futur proche.

Le Roi des concours

Pour rester dans la moto, sachez qu'à l'occasion de la sortie de Moto Racer World Tour, Sony a mis en place deux concours pour les meilleurs pilotes de salon. Ce concours se termine le 15 novembre et les 8 finalistes s'affronteront le 23 décembre prochain au Guidon d'Or. Le vainqueur recevra une Yamaha YZF R7 d'une valeur de 200 000 francs, et d'autres prix tels qu'une XJR 1 300 Sport ou encore un voyage au Japon pour le Grand Prix de Suzuka. Ah, j'allais oublier, c'est un concours avec obligation d'achat ! Pas folle la guêpe.

MOTO GP OUVRE ENFIN LA VOIE

Avis à la population : que tous les amateurs de grosses cylindrées se frottent les mains et fassent chauffer les moteurs. Moto GP, réplique d'une borne d'arcade, arrive bientôt dans votre salon en dérapage contrôlé. Plus besoin de mettre 10 francs dans la machine pour 1 minute 23" de jeu. Ce dernier titre en date de Namco (loin des fêtes foraines, Point Blank et Cie) compte bien faire une entrée fracassante dans cette nouvelle ère vidéoludique. Ces courses de 500cc vont se dérouler sur la réplique exacte de 5 des 16 officiels : Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington et Motegi. Les grands bonshommes de la discipline (Roberts, Biaggi, Doohan, Okada…) seront tous présents à vos côtés pour vous voler la victoire. Concernant les modes de jeu, ils sont également au nombre de 5 : Arcade, Saison, Time Trial, Versus et un mode Challenge pour débloquer des bonus (nouvelles pistes, galerie de photos…). Tour après tour et course après course, votre style de conduite va se perfectionner. Le choix de la moto, parmi les 32 disponibles, a son importance puisque chacune possède ses propres caractéristiques (accélération, adhérence, vitesse, transmission…). Même si l'ensemble est beau, sans clipping et propose de magnifiques ralentis, Moto GP est encore loin d'être parfait. La bécane peut se mettre à l'horizontal à 30 km/h, le jeu n'est pas anti-aliasé, et l'affichage abondant sur l'écran gêne parfois la visibilité dans les virages. Mais le défaut majeur est le manque de vues (2 seulement). Il n'y a pas de vue « tête du pilote », et surtout pas de vue « arrière » ! Gageons que toutes ces ombres au tableau disparaissent avant la version définitive. Moto GP séduira sans doute le grand public en mode Arcade ou Simulation.

Un beau wheeling au démarrage, ça le fait toujours !

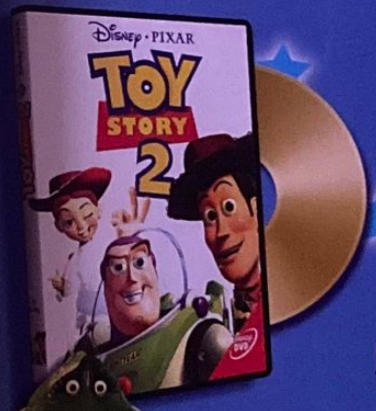
Découvrez pour la première fois en DVD les deux super stars WOODY et BUZZ

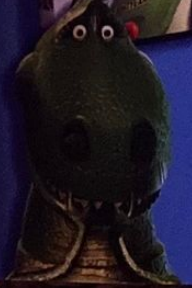
2 DVD avec une qualité d'animation exceptionnelle

2 DVD AVEC DE NOMBREUX BONUS

TOY STORY
Court-métrage Tin Toy
Making of Toy Story

TOY STORY 2
Court-métrage Luxo.jr
Bêtiser - Les personnages
La conception musicale
Le jouet le plus cool (Interview)





2 DVD de collection à voir en famille

avec RTL

En vente dès le 9 novembre (Également disponibles en cassettes vidéo)

Walt Disney HOME VIDEO

PIXAR

www.disney.fr

Par Julien Hubert

COOL BOARDERS CODE ALIEN

ET ENCORE DU SNOWBOARD SUR PS2 !

Editeur : SCE - Developpeur : UEP Systems (Japon) - Disponible début 2001

Qui dit nouvelle PlayStation dit nouveau Cool Boarders. Et qui dit nouveau Cool Boarders dit plus de liberté et toujours plus de neige - CQFD

Désormais, les pistes sont vraiment énormes !

Le jeu devrait gérer les changements climatiques et les différentes luminosités qui en résultent.

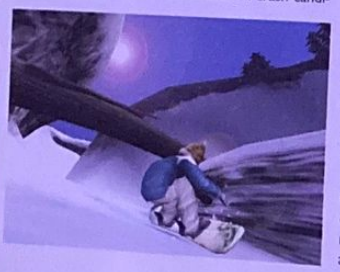
Pas de nouvelle PlayStation sans nouveau Cool Boarders ! La série de jeux de snowboard la plus populaire de notre bonne vieille boîte grise revient donc dans un épisode 128 bits, qui s'annonce juste magnifique ! Si les splendides photos qui ornent cette page sont bien tirées directement du jeu (sans retouches, quoi), autant dire que parmi les trois jeux de snowboard prévus sur PS2, Cool Boarders Code Alien, sera sans conteste le plus réussi, graphiquement parlant. Les riders sont parfaitement modélisés, leurs attitudes super fléchies (souvenez-vous des personnages des quatre premiers épisodes, raides comme des piquets !), le rendu de la neige et des gerbes de poudreuse parfaitement réaliste… Bref, l'Emotion Engine fait bien parler de lui ! Oui, c'est vrai, on note tout de même l'éternel problème d'aliasing, mais le jeu n'est pas encore fini après tout !

L'orientation de ce nouveau Cool Boarders s'annonce bien plus « free ride »

Le tronc d'arbre doit pouvoir servir à traverser la rivière, en grimpant…

UEP DE RETOUR

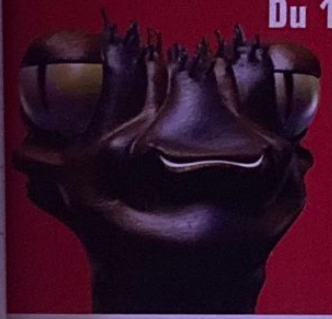
La grande nouveauté de cet épisode PlayStation 2, c'est le retour de l'ancienne équipe de développement, UEP Systems. Cette équipe japonaise est, en effet, responsable des deux premiers épisodes de la série, les deux autres ayant été développés aux Etats-Unis par 989 Studios. L'autre bonne nouvelle, nous l'espérons, c'est que l'orientation du jeu semble avoir quelque peu changée… Ce n'est peut-être qu'une impression, mais les images que nous vous offrons parlent d'elles-mêmes : les pistes ne sont plus d'étroits couloirs « crash candicootiens » , mais de vastes pentes de poudreuse semblant laisser libre cours à vos envies de free ride métaphysique ! Mais que les fans se rassurent, la série ne devrait tout de même pas être dénaturée avec de nombreux modes de jeux, d'autres principes qui restent inchangés, etc., Il semble que Code Alien représentera un bon compromis entre le délire de SSX et le trip réaliste de ESPN Winter X-Games Snowboarding. Comme dans ce dernier titre, d'ailleurs, il semblerait que les variations climatiques soient gérées et que des télésièges vous permettent de remonter au sommet d'une montagne autant de fois que vous le souhaitez… Espérons simplement que les sensations soient au rendez-vous ! Les quelques vidéos que l'on a pu voir n'étaient malheureusement pas très convaincantes, côté animations… Mais encore une fois le jeu n'était pas fini ! Sinon, pour ceux qui s'interrogeraient sur le titre du jeu, désolé mais nous ne savons encore rien de précis sur d'éventuels… extraterrestres ! Il faudra attendre encore un peu avant d'en apprendre plus.



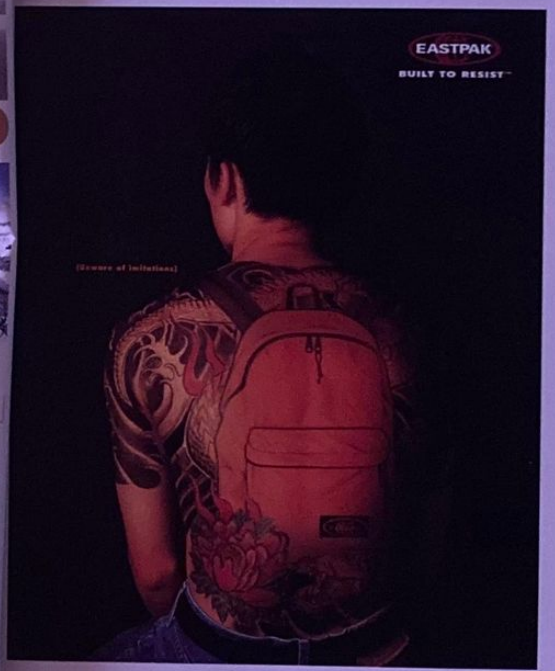
La série continue sur Play'…

Ce épisode PlayStation 2 ne marque pas un changement définitif, puisqu'un cinquième Cool Boarders est prévu sur PS one ! Baptisé Cool Boarders 2001 pour le moment, ce dernier opus « old generation » n'est pas encore officiellement annoncé chez nous. Pas de date à vous donner, donc, mais on peut déjà vous dire qu'il est en développement chez 989 Studios et qu'un soin tout particulier a été accordé aux animations et à la largeur des pistes. PS one Magazine vous en dira plus dès que possible.

LES EXTRAMARQUES
Du 16 novembre au 3 decembre



Ne les laissez pas tout emporter !



EASTPAK

SAC A DOS/ DISC GUISE/
Bretelles ergonomiques et matelassées/ Dos mousse bi-densité/ Peut recevoir un baladeur/ Équipé d'une sortie casque/ Pipping réfléchissant 3M®/ Polyester ripstop/ 30 Litres/ Coloris : noir, beige/ Garantie 30 ans.
FR002101

399F90
60,96 €

1 € = 6,55957 F

GO SPORT
www.go-sport.com

CHEZ GO SPORT ON EST SPORT/ON VOUS REMBOURSE LA DIFFERENCE SI VOUS ARRIVEZ A TROUVER MOINS CHER !*

Par Julien Hubert

ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING

L'AUTRE JEU DE SNOWBOARD SUR PS2

Editeur : Konami - Développeur : KCEO (Japon) - Disponible en décembre 2000

Quand Konami se décide à jouer sur les plates-bandes d'EA Sports, la guerre fait rage, pour notre plus grand plaisir.

Graphiquement, le jeu de Konami vous a quelque peu déçus...

L'éditeur de snowboardeur offre pas mal de possibilités.

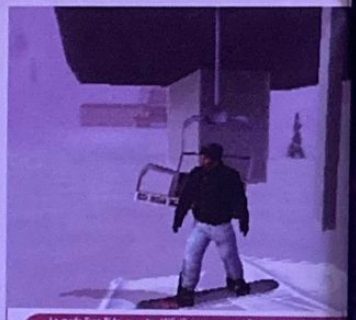
X-Games en vrai

Le X-Games est une compétition de sports extrêmes qui se déroule chaque année aux Etats-Unis, sous deux éditions (une en été et l'autre en hiver). Pour la suivre chez nous, une seule solution : capter la chaîne Eurosport. Si vous avez cette chance, cachez que le prochain tournoi d'hiver se déroulera du 2 au 6 février prochain... Pour plus d'infos, vous pouvez toujours aller jeter un œil sur le site Internet officiel en tapotant l'adresse suivante : www.xgames.com.

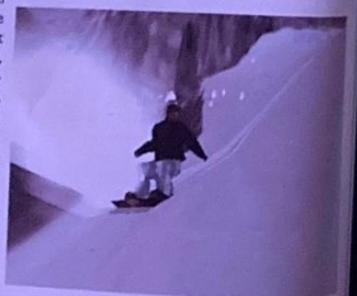
SSX ne sera pas seul dans la place, au lancement de la PlayStation 2, ou tout du moins pas très longtemps... Une fois de plus, Konami proposera aux joueurs sa propre vision d'une discipline, avec un titre concurrent à celui d'Electronic Arts. L'avantage dans tout ça, c'est que les visions sont justement bien différentes : si le jeu d'EA s'annonce en effet très arcade et très fun, pour ne pas dire délirant, celui de Konami tente de retranscrire fidèlement la discipline en se prenant beaucoup plus au sérieux... Pour une fois, le côté officiel se situera dans le camp Konami, puisque le géant japonais s'est dégoté la licence ESPN X-Games. Vous pourrez donc participer au championnat américain bien connu des férus de sports extrêmes, en incarnant tous les rideurs pros les plus connus (Peter Line, Terje Haakonsen et encore bien d'autres) et en évoluant dans quatre épreuves différentes : le Boarder-X (slalom de vitesse à plusieurs), le Big Air (un seul mais gigantesque saut), le Half Pipe (un demi-tube à figures) et le Slope Style (concours de free style, avec modules genre bancs, rampes, etc.).

ÇA S'ANNONCE COMPLET...

En dehors de cela, la convivialité n'a bien évidemment pas été oubliée, avec le mode Session qui propose à plusieurs joueurs de s'affronter dans diverses compétitions plus ou moins originales accueillant de deux à cinq joueurs (selon le fait que vous jouiez en même temps ou à tour de rôle). Mais le mode le plus sympa, le plus original et surtout le plus intéressant est sans conteste le mode Snowboardeur... Ce dernier vous permet d'éditer votre propre rideur (type, taille, poids, fringues...), de choisir vos sponsors parmi une ribambelle de marques de renom (Burton, Oakley, K2, Billabong, Airwalk...) et même de procéder à différents réglages (angle d'inclinaison, espacement des pieds...). Ensuite vous pourrez participer à des tas de compétitions aussi variées qu'originales, vous faire poser en hélicoptère en haut d'une montagne pour vous faire un trip free ride (ils ont modélisé une montagne entière, avec des télésièges pour remonter autant de fois qu'on le souhaite !!!), tourner des vidéos, vous entraîner, acheter du nouveau matos... Un mode qui s'annonce super-complet ! Voilà pour le fond, la forme étant bien plus décevante... D'un point de vue technique, si les rotations et l'allure générale des figures sont excellemment rendues, le reste est loin d'arriver au niveau de SSX, pour le moment. Les décors sont vides, les pistes trop polygonales, la vitesse d'animation trop lente, les attitudes du rideur raides... Bref, on s'ennuie vraiment, entre deux figures, les sensations étant vraiment poussives. Du coup, le côté free ride perd tout son sens... Un potentiel et des idées géniales, en somme, qui seront complètement gâchés par un manque profond de sensations, si Konami n'effectue pas certaines retouches avant de sortir son jeu... Prions, mes frères !



Le mode Free Ride, avec les télésièges pour remonter au sommet autant de fois qu'on le souhaite... Une idée excellente !



"Plaisirs Nocturnes."

MAGNUM CREATION 2000

3e Prix

Grégory DAYON

La nuit, la création, Magnum... Cette année les jeunes artistes ont mixé tous ces éléments pour participer au concours Magnum Création autour du thème : L'univers de démesure et de plaisir du monde de la nuit... Vaste programme.

Pour en savoir plus sur le concours, les lauréats ainsi que les œuvres des autres participants, rendez-vous sur le site Magnum : www.nuitsmagnum.com. Vous trouverez également sur le site une sélection de bars, restos, boîtes de nuits et tous les bons plans de la nuit. Pour faire court : tout ce qui bouge est sur

nuitsmagnum.com

MAGNUM

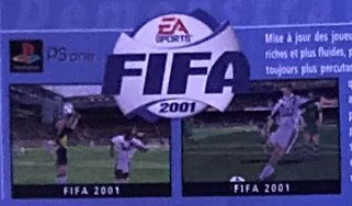
La vie est une question de priorités

MAGNUM

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO
Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !

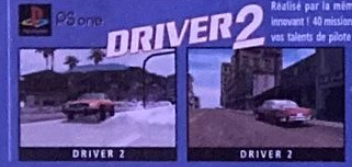
Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis, de 14h30 à 18h30 dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

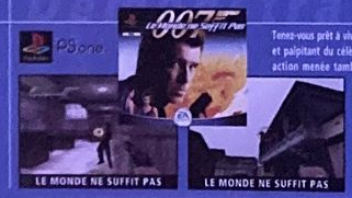


Mise à jour des joueurs et des équipes, animations plus riches et plus fluides, prise en main améliorée et bande-son toujours plus percutante, ensemble des Motion Captures, qui permettent d'obtenir des animations réalistes réalisés avec la participation de Hidetoshi Nakata, le prodige japonais. La bande-son est signée en partie par Jamiroquaï. Vous en prendrez plein les yeux et plein les oreilles. De 1 à 4 joueurs.

Spyro, le dragon le plus célèbre de l'univers des jeux vidéo, est de retour. Dirigez Spyro à travers de multiples décors et évitez pièges et ennemis en tout genre : phases de skate board, de boxe et de tir, 4 personnages inédits - Sheila le kangourou, Bentley le géant, Sergent Byrd le pinguoin et Agent 9 le singe de l'espace - de nouveaux véhicules à piloter, un univers 150% plus grand que Spyro, une plus grande durée de vie et des tas de niveaux secrets.



Réalisé par la même équipe, Driver 2 est encore plus innovant ! 40 missions vous seront confiées pour démontrer vos talents de pilote : vous vadrouillerez dans de nouvelles villes - Las Vegas, Chicago, La Havane ou Rio (30 km de rues et des rues en courbe !) - vous changerez de véhicule en cours de mission, vous vous déplacerez à pied pour passer inaperçu, vous traverserez des ponts ouverts. De 1 à 2 joueurs en écran divisé.



Tenez-vous prêt à vivre l'aventure dans l'univers dangereux et palpitant du célèbre agent 007, Bond... James Bond : action menée tambour battant, mode furtif, gadgets dernier cri et véhicules sophistiqués. L'histoire a pour base le scénario du film. Incarnez James Bond et affrontez vos ennemis. Bond rencontrera également des alliés qui joueront un rôle très important dans la réussite des objectifs de sa mission.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.
* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

69 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Cial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tel. 01 60 94 80 41

PARIS
75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
3, rue des Piliers - Niveau 2 - 75001 Paris - Tel. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE
136, rue de Rennes - 75006 Paris - Tel. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - 75008 Paris
Tel. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tel. 01 40 15 95 10
75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tel. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tel. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tel. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tel. 01 60 18 19 11
78 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tel. 02 43 84 04 79
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tel. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tel. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tel. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes - Tel. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tel. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tel. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Évry 2 - 91022 Evry - Tel. 01 60 77 74 02
94 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Cial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tel. 04 90 81 05 40
14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mandeville 2 - 14120 Mandeville - Tel. 02 31 35 62 82
92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tel. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tel. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tel. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tel. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand - Tel. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel - Tel. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tel. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tel. 01 43 77 24 11
59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tel. 03 27 51 90 79
44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Cial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tel. 02 51 79 08 79
94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tel. 01 41 79 31 60
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tel. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tel. 01 34 24 88 81

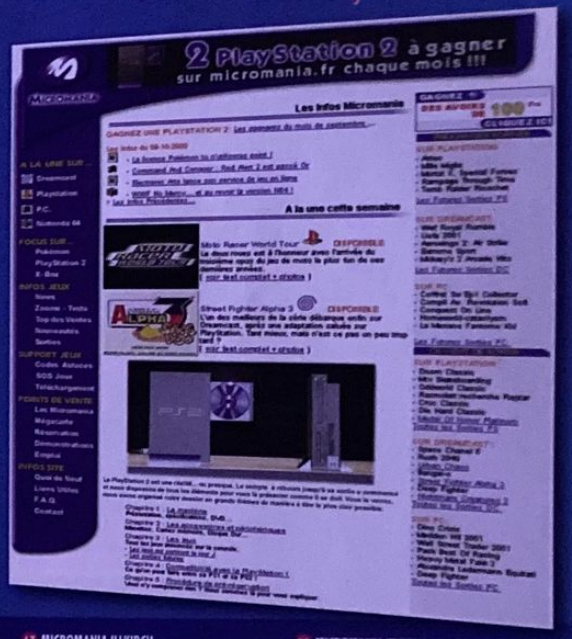
PROVINCE
06 MICROMANIA ANTIBES
C. Cial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tel. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tel. 04 93 14 63 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tel. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tel. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tel. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tel. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tel. 04 95 05 33 45
21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tel. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tel. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial La Polygone - 34000 Montpellier - Tel. 04 67 20 09 97
44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tel. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tel. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tel. 02 38 72 12 38
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tel. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tel. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Semécourt - Tel. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tel. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tel. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tel. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tel. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tel. 03 21 85 82 04
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tel. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tel. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tel. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial de Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tel. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tel. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tel. 04 78 60 70 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Cial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tel. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tel. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tel. 02 43 52 11 91
74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tel. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tel. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tel. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tel. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON
C. Cial Auchan Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tel. 04 90 31 17 66

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !
Vous voulez acheter un jeu ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !



GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES
20000 codes et astuces à consulter :
Tenchu 2 (PSX), Spiderman (PSX), Virtua Tennis (DC)...
Et les soluces des tops : Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dark (N64), Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

SOS JEUX
Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

E-NEWS MICROMANIA
Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

MICROMANIA : partenaire de l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

Par Angel Davila

WIPEOUT FUSION

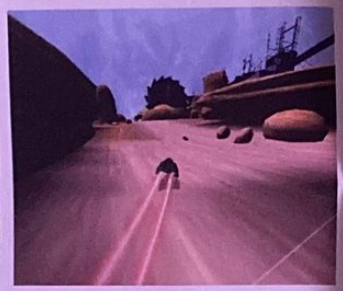
LES ROIS DE LA VITESSE

Editeur : SCE - Développeur : Psygnosis (Angleterre)

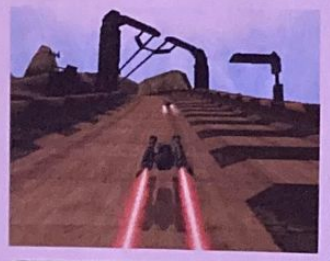
Disponible au début 2001

WipEout premier du nom ayant assisté aux premiers pas de la PlayStation, il était inévitable qu'un 4e opus sortie en même temps que la PlayStation 2.

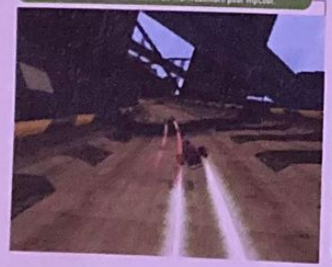
Les bolides sont tellement détaillés que cette fois on distingue même le pilote



Les effets de lumière dont dispose la PS2 permettent de créer des traînées de réacteurs jamais vues



Les poursuites à 2000 km/h : un vrai trademark pour WipEout



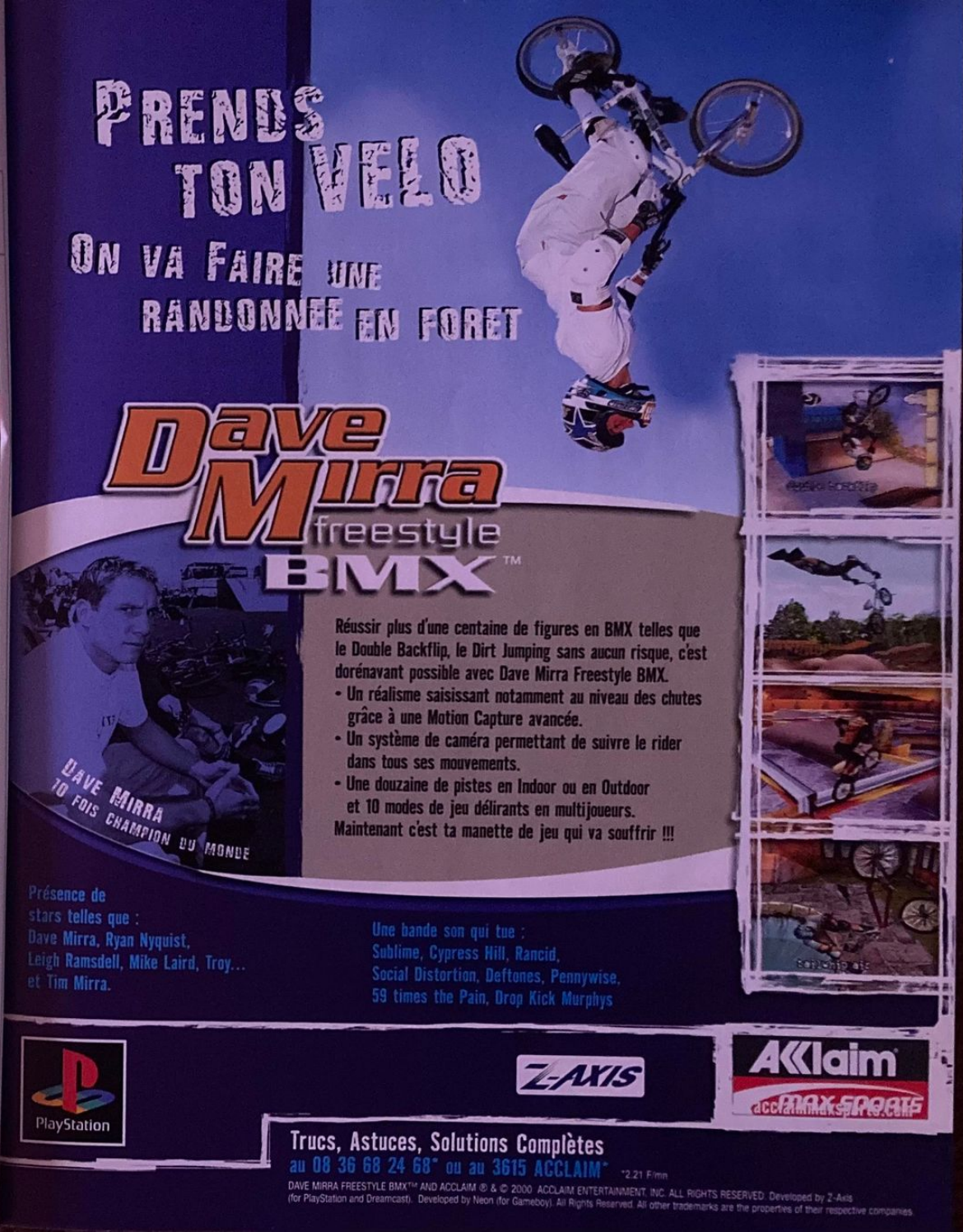
WipEout fait partie de ces jeux qui ont fait le succès de la PlayStation. Dès le premier volet, Psygnosis avait déjà trouvé la formule magique pour fabriquer un hit : un savant mélange de musique électronique bien branchée et de courses futuristes spectaculaires. Plus rien n'a pu détrôner WipEout dans ce créneau. Toutes les suites ont connu à peu près le même succès bien qu'elles n'apportaient rien de spécial par rapport au volet original. Mais cette fois, grâce à la puissance de la PlayStation 2, toute l'équipe qui se cache derrière la série peut à présent se lâcher et intégrer toutes les innovations techniques que sa grande sœur ne permettait pas.

UN SIÈCLE D'ÉVOLUTION

Il y a donc une refonte complète. On laisse tomber les Formules 5 000 et on passe directement aux F9000. On abandonne aussi le 21e siècle. Cette fois les courses se déroulent en 2150. En toute logique, les développeurs ont donc intégré l'équivalent d'un siècle d'évolution technologique dans leurs jeux. Toutes les possibilités se voient augmentées. A présent, les véhicules ne ressemblent plus à de gros polygones collés les uns sur les autres mais bel et bien à des engins anti-gravités. Le spectacle sera plus que jamais au rendez-vous, puisque cette fois, les dégâts font partie intégrante de la course. En cas de grosse collision, les dégâts encaissés provoqueront une perte de performance qui vous obligera à faire un arrêt au stand (en fait, les collisions peuvent même entraîner la mort du pilote). Du côté des circuits, c'est aussi la révolution. Les courses auront lieu dans le désert, la jungle, la ville ou encore la toundra. Il y a en tout 8 décors et pour chacun d'entre eux, 3 tracés qui se différencient par leurs longueurs : un court, un moyen et un long. Cela fait donc un total de 24 courses qui pour la première fois dans la série n'auront pas de trajectoire prédéfinie. Le joueur gagnera en liberté et pourra sortir facilement de la piste classique pour bénéficier de plus d'interaction avec le décor. Par contre, la gestion des armes n'a pas trop changé. On remarque tout de même l'introduction d'une « super-arme » spécifique à chaque écurie que l'on gagne après plusieurs victoires consécutives. Quant à l'aspect technique, le moteur 3D s'annonce très réussi avec des animations plus fluides que jamais. Avec la notoriété des WipEout, il est fort probable que cette suite sur PlayStation 2 fera une fois de plus vendre beaucoup de consoles.

Good technology

Pour ce nouveau WipEout, Psygnosis a confié tout le design du jeu à Good Technology, une société réputée pour leurs précédentes créations. Ils sont à l'origine de l'excellent site du groupe Beastie Boys, du label Island et diverses collaborations avec Levi's. Surtout spécialisée dans l'industrie musicale, la société anglaise se lance à l'assaut du monde implacable du jeu vidéo par l'intermédiaire de WipEout. Si vous voulez en savoir plus, il suffit d'aller faire un tour sur le site Internet suivant : http://www.goodtech.co.uk



DARK CLOUD

LE ZELDA DE SONY !

© Sony C.E.

De nouvelles informations concernant l'un des titres les plus attendus de la PlayStation 2 nous parviennent. L'occasion de les partager avec vous afin de dissiper clairement les dernières inquiétudes sur la qualité des premiers jeux nouvelle génération.

Éditeur : SCE

Développeur : SCE (Japon)

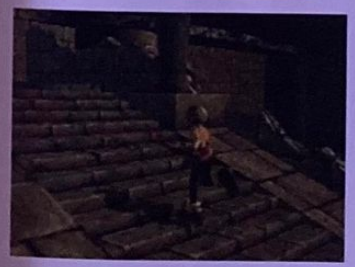
Date de disponibilité inconnue

Dévoilé en images depuis les premiers balbutiements de la console au Japon, Dark Cloud est le premier RPG (jeu de rôle) made in Sony sur PlayStation 2. Un titre pour lequel le géant nippon aura sûrement accordé beaucoup d'intérêt et de patience, tant le jeu de rôle est un genre important pour le succès d'une console au pays du Soleil Levant. Chez nous, les RPG commençant également à attirer du monde, une version française n'est pas à exclure, loin de là. Lors du dernier E3, Dark Cloud semblait déjà prometteur et nous laissa une impression générale nettement positive… Depuis, il ne cesse d'être peaufiné par ses développeurs et devrait sortir au Japon avant la fin de l'année ! Nous aurons donc l'occasion de revenir en détail sur lui, avant même l'annonce d'une sortie européenne, mais commençons déjà à vous le présenter avec autant de précisions que possible… C'est-à-dire pas énormément de choses pour le moment !

« DIORAMA RPG »…

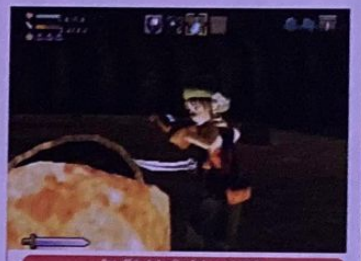
Le scénario de Dark Cloud est encore un mystère pour le moment, malheureusement. Dans le fond, nous savons tout de même qu'il s'agira pour notre héros (le jeune garçon que vous apercevez sur les quelques photos qui ornent ces pages) de reconstruire littéralement un monde disparu… Un Dieu maléfique ayant en effet tout rasé, tout fait disparaître de la surface de votre planète, vous commencerez l'aventure dans un univers désespérément vide… ou presque ! Car il faut bien un commencement : le premier et unique donjon disponible au début du jeu vous permettra de récupérer des fragments de monde (une maison, un pont, un moulin-à-vent, etc.) que vous replacerez ensuite à votre guise, sur les emplacements prévus à cet effet. Les développeurs ont très joliment baptisé ce principe le « Diorama RPG »… Un principe qui nous rappelle très nettement celui de deux vieux jeux, dont les plus connaisseurs d'entre vous se rappelleront peut-être : Actraiser et sa suite non-officielle Soul Blader… Voilà pour l'interlude « culture vidéoludique ». Sinon, pour en revenir au jeu, les scènes d'action s'annoncent tout aussi réussies ! Vous devrez progresser à l'intérieur de vastes donjons (c'est là que vous trouverez les coffres contenant les fragments de monde) où se trouvent bien évidemment de nombreux ennemis. Durant les combats, l'interface classique du genre (à base de menus à la Final Fantasy) laisse place à une gestion beaucoup plus tournée vers l'action en temps réel, ce qui plaira sûrement plus à notre public. En dehors de cela, Dark Cloud proposera son lot d'éléments RPG savoureux, à savoir la création de nouvelles armes plus puissantes, la venue d'autres personnages jouables en cours d'aventure et tout le principe de montée en puissance des protagonistes et de leurs capacités… Bref, on attendra un peu avant de se prononcer sur ses qualités, mais pour le moment Dark Cloud s'annonce fort intéressant et représente un titre de plus sur notre « hot list » PlayStation 2 !

C'est dans ces coffres que vous pourrez trouver des morceaux de village.

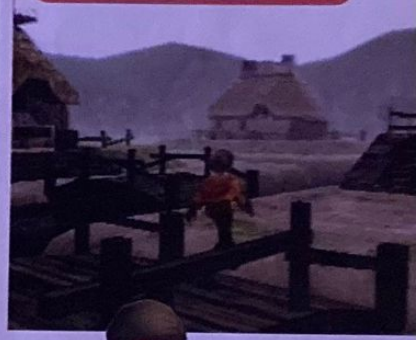


La construction de villages pour les nuls

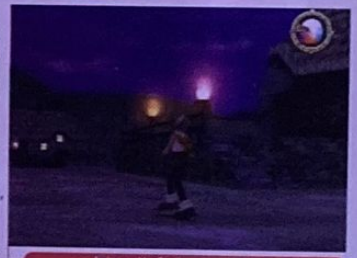
Dans Dark Cloud, chaque donjon sera lié à un village à reconstruire. Quand vous aurez terminé une phase d'action, donc, vous vous retrouverez au-dessus d'une zone vierge qu'il faudra remplir. Durant cette seconde partie du jeu, vous pourrez placer à votre guise tous les éléments récupérés dans les donjons pour ensuite aller visiter votre création. PlayStation 2 oblige, la transition entre la phase de création et la visite du village (cf. les trois photos de cet encart) se fera en temps réel !



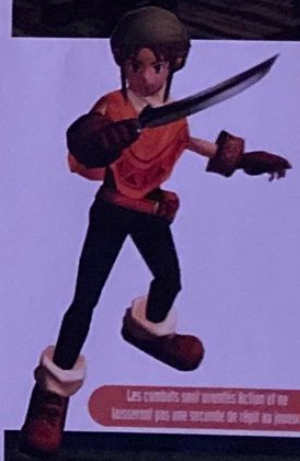
Des effets de lumière fort convaincants.



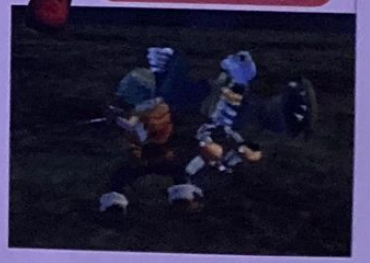
Notre héros se balade dans un village qui vient de reprendre vie grâce à lui.



Le jeu semble gérer les variations du temps.



Les combats sont orientés Action et ne laisseront pas une seconde de répit au joueur.



ouveautés quotidiennes - Nouveautés quotidiennes - Nouveautés quotidiennes -

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation

ouveautés quotidiennes - Nouveautés quotidiennes - Nouveautés quotidiennes -

En vedette ce mois-ci :

- TONY HAWK'S PRO SKATER 2
- INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
- NIGHTMARE CREATURES 2
- TOCA WORLD TOURING CAR
- STREET FIGHTER EX2+
- CHASE THE EXPRESS
- PARASITE EVE 2
- SPIDER-MAN
- KOUDELKA
- TENCHU 2
- SYDNEY 2000
- RAYMAN 2...

Tous les jeux PlayStation passés au crible

TOUTES LES SOLUTIONS & CODES DES NOUVEAUX JEUX

+

ARCHIVAGE DE TOUS LES ANCIENS TITRES

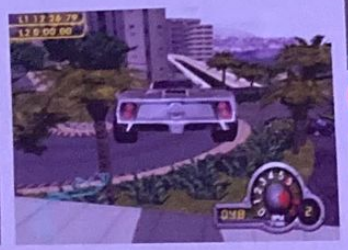
1,28 F/mn

3615 PSNEWS

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation

Par Angel Davila



STREET LETHAL

VIVE LE TOURISME EN VOITURE

Editeur : Activision - Développeur : Exakt Entertainment (Japon) - Disponible début 2001

La PlayStation ne manquera pas de jeux de courses, le genre le plus plébiscité par les joueurs. A côté de Gran Turismo 3 (anciennement appelé GT 2000...), Activision propose un titre plus orienté arcade, pour des sensations différentes. Un titre à suivre.

Parmi les raccourcis, on pourra passer dans des espèces de caves.

S'il y a bien un genre qui marche en ce moment sur consoles, c'est bien les jeux de courses. Il ne se passe pas un mois sans qu'au moins un titre dédié aux engins motorisés ne sorte. Tous ne sont pas réussis et seulement quelques élus arrivent à accéder au Panthéon de la course automobile. Dans ce style, il y a deux écoles qui se partagent le gâteau. D'un côté, on a les simulations comme Gran Turismo qui prônent l'excellence au volant et la précision des trajectoires. De l'autre côté, il y a des titres comme Ridge Racer où la conduite est beaucoup plus libre et la rigidité des voitures moins prononcée. Dans ce dernier cas, c'est l'aspect moins « prise de tête » qui est mis en avant. Les circuits sont généralement plus fantaisistes et les sensations de vitesse plus extrêmes.

DE L'ARCADE C'EST SÛR

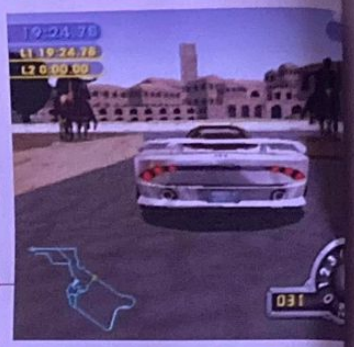
C'est dans ce dernier créneau que se situe Street Lethal. Loin des simulations, il s'agit de piloter un bolide parmi les douze proposés (venant de constructeurs authentiques) dans des courses de folie se déroulant dans une dizaine de métropoles comme Londres, Paris, Los Angeles, Rome ou Munich. Chaque ville a été reproduite avec un soin particulier afin que l'on reconnaisse l'endroit au premier coup d'œil. Ainsi, on retrouve tous les monuments spécifiques à chaque capitale comme la Tour Eiffel ou Big Ben. Comme dans tout jeu d'arcade qui se respecte, les circuits sont truffés de raccourcis qui permettent de sortir du parcours traditionnel et donnent une plus grande sensation de liberté. Par ailleurs, le trafic routier de chaque ville étant restitué, il faudra éviter toutes les voitures « civiles » qui ne participent pas à la course, un peu comme dans Driver. Les dégâts que l'on fait subir à la voiture sont aussi pris en compte. Il va donc falloir apprendre à avoir une conduite musclée tout en évitant de jouer les casse-cou inutilement.

Enfin, une visite au garage après chaque course permettra de customiser son véhicule en changeant de moteur, de châssis, de roues ou encore de couleur de carrosserie. Une dernière info : il est fort probable que Street Lethal ne soit pas le nom définitif du jeu. Il sera vraisemblablement rebaptisé Super Car Street Challenge, mais ce n'est pas encore une certitude. Par contre une chose est sûre, c'est qu'au moment de sa sortie, il va rivaliser avec les meilleurs jeux de courses arcade.

Qui sont-ils ?

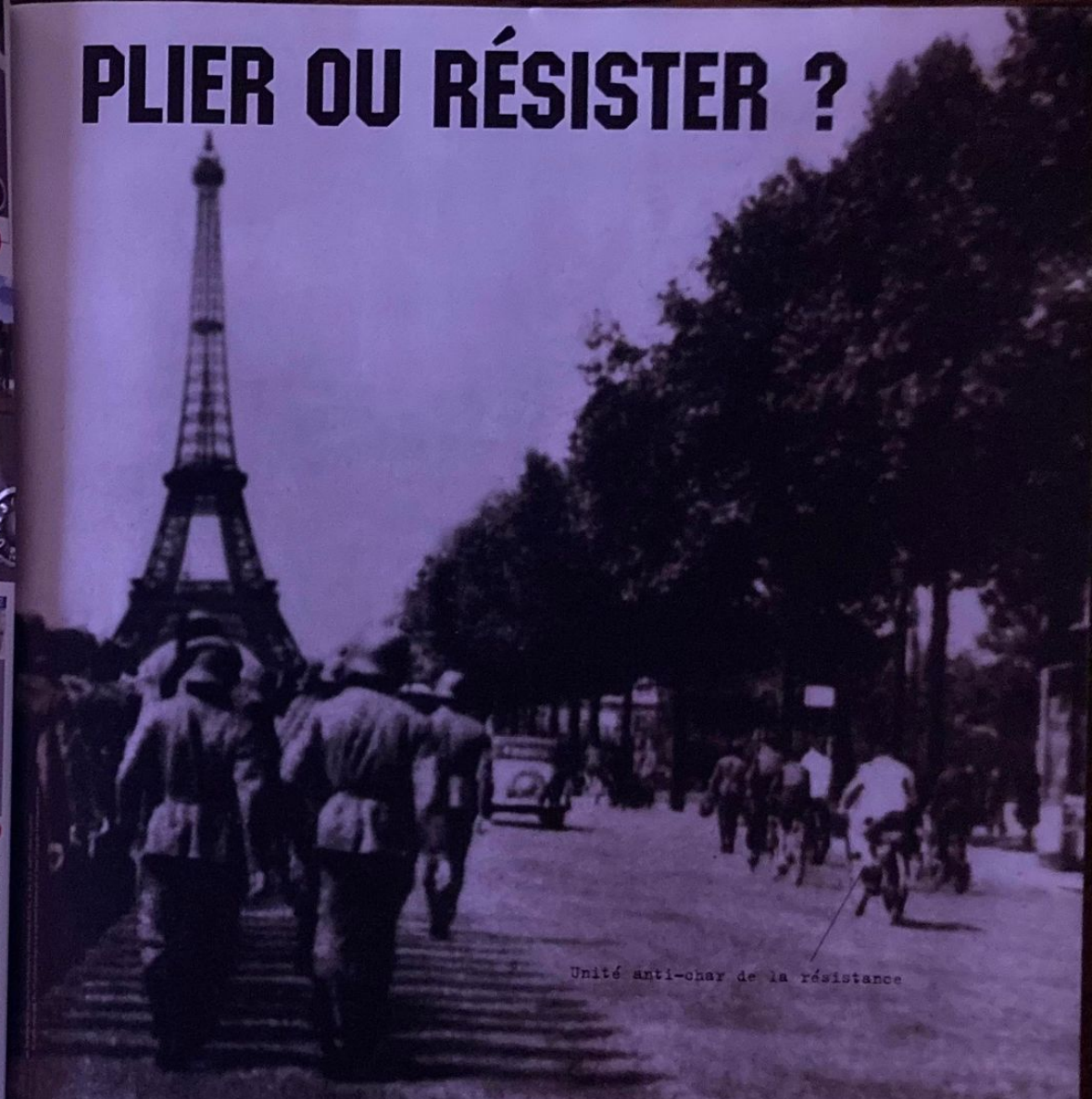
Les développeurs d'Exakt Entertainment sont des habitués de la PlayStation. Ils ont à leur actif deux jeux sur cette machine. Tout d'abord, il y a eu Jumping Flash ! 2 en 1996, un titre qui n'est jamais sorti chez nous. Un an plus tard, Ghost in the Shell, l'adaptation du célèbre film d'animation arrivait au Japon et un peu plus tard en France et nous montrait tout le talent d'Exakt en matière de 3D dans ce jeu de tir/action. C'est donc tout naturellement que la transition entre PS one et PS2 s'est effectuée.

Voilà un exemple flagrant des itinéraires proposés : on a le choix entre droite et gauche. On ne peut pas faire plus simple.



Un coup d'œil suffit à reconnaître les monuments de chaque ville.

PLIER OU RÉSISTER ?



Unité anti-char de la résistance

INCARNEZ MANON, LA JEUNE RÉSISTANTE ET REVIVEZ LA PÉRIODE HÉROÏQUE DE LA RÉSISTANCE FRANÇAISE DANS LA SUITE DE MEDAL OF HONOR, LE MEILLEUR JEU D'ACTION DE L'ANNÉE 2000 SUR PLAYSTATION.

PlayStation EA GAMES DREAMWORKS INTERACTIVE

http://moh.ea.com

Le morse a une fâcheuse tendance à s'imposer dans la partie.

En tout, huit personnages sont jouables.

En général, les parties de Tank War sont tellement mouvementées qu'elles ne durent pas plus de trente secondes.

CRASH BASH

Editeur : Sony C.E. - Developpeur : Eurocom (G.-B.)

Disponible en décembre 2000

LE DERNIER SURVIVANT

Le dernier Crash en date ne ressemblera pas aux autres. Et pour cause, les créateurs du jeu laissent la place aux Britanniques d'Eurocom. Un titre novateur, original et naturellement débile puisqu'à base de Crash.

Comme d'habitude les Warp Room sont présentes.

Crash est un hyperactif. Quand on pense qu'il n'a plus rien à faire, vlan, il revient pour faire du kart ou comme c'est le cas ici, pour participer à des mini-jeux avec toute la clique qui l'entoure, comme Cortex, Tiny ou Dingodile. Au total, huit personnages sont disponibles. Tous ces mini-jeux suivent le même principe : quatre participants s'affrontent dans une arène jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul survivant. Même si l'on joue seul, la console se charge de contrôler les trois autres personnages. Ce choix semble judicieux puisque cela permet d'avoir des parties pêchues même en Solo.

100 % MULTI-ÉPREUVES

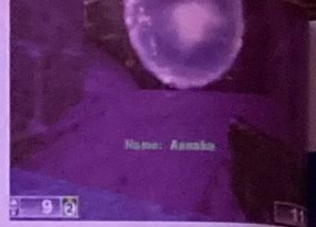
Parmi les épreuves de ce titre atypique, on trouve le Polar Push dans lequel les quatre personnages chevauchent un ours polaire sur une arène de glace. Là, tout le monde se bouscule afin de faire sortir les adversaires hors du cercle. Une sorte de mélange entre pogo et sumo en quelque sorte. Ensuite, vient le Ballistix, qui fait furieusement penser à l'ancêtre du jeu vidéo, Pong. On garde à peu près le même système mais en plus évolué et heureusement, en plus amusant. Les participants sont à l'intérieur d'une machine qui se déplace sur un axe horizontal et doivent empêcher les balles de passer derrière leur ligne. Le tout en renvoyant les balles vers les adversaires. Le Crate Crush se joue sur un plateau rempli de caisses identiques à celle que l'on trouve dans les autres Crash. Le but du jeu est de lancer les caisses sur les autres participants jusqu'à ce que leur jauge de vie soit à zéro, synonyme d'élimination. Puis, le Pogo Pandemonium dans lequel les personnages sont montés sur un bâton sauteur et passent de case en case en les coloriant. Ça ne fait pas penser à quelque chose ? Q-Bert bien sûr. Sauf qu'ici, il ne faut pas éviter les ennemis, mais colorier plus de cases qu'eux. Enfin, il reste le Tank War, qui comme son nom l'indique nous place dans un tank, qui servira à lancer des bombes et poser des mines afin de détruire ses ennemis. Comme d'habitude, un seul d'entre eux survivra.

Plusieurs modes de jeu sont proposés, il y a un mode Battle, qui accepte jusqu'à quatre joueurs simultanément. Un mode Tournoi qui suit le même système que le Battle, mais avec des trophées à gagner et enfin, le mode Aventure qui reprend exactement le même principe que les précédents jeux de plate-forme de Crash. On se retrouve dans des Warp Room, dans lesquelles il faut passer plusieurs épreuves avant de se battre contre un boss qui ouvrira l'accès à la zone suivante. Tout au long des parties, des bonus apparaissent comme des missiles ou des bottes de rapidité qui peuvent à eux seuls faire basculer une partie. En plus, chaque épreuve possède quatre variations qui outre le fait de changer de décor, relance le challenge en modifiant les règles ou les conditions de jeu. Par exemple, dans une variante du Polar Push, un monstre viendra faire son apparition et fera pencher le plateau, entraînant tout le monde vers lui. En tout, cela fait 28 épreuves plus quelques-unes cachées qui garantiront de bons moments, surtout à quatre joueurs pour peu que l'on possède un multitap. Un Crash toujours aussi débile en quelque sorte.

Pour dormir moins cher, va falloir se lever tôt.

Pour bénéficier de cette offre, chaque coupon, valable une nuit, est à présenter à votre arrivée au gérant pendant les heures d'accueil: 6h30-10h / 17h-22h (23h pour la Belgique).

*Offre valable du 6/10/00 au 1/01/01, les vendredis, samedis, dimanches, jours fériés et veilles de jour férié. Prix exceptionnel : pour une chambre pour 1, 2 ou 3 personnes : 120 FF (€ 18,29) en France dans les hôtels Formule 1 pratiquant le tarif de 125, 130, 135, 140, 145, 150 ou 155 FF et au Formule 1 de Gennevilliers. (Formule 1 de Paris Porte de Saint-Ouen et Saint-Denis Stade ne pratiquent pas cette offre), 890 FB (€ 22,06) en Belgique. Offre non cumulable avec autres promotions et Carte de Fidélité Formule 1. Prix conseillés.



Dans les modes où on est équipe, les bots se révèlent souvent assez efficaces, gardant des positions où vous couvrant

En mode Assault, il s'agit de pénétrer un objectif défendu par l'équipe adverse ... et des armes automatisées qu'il vaut parfois mieux détruire.

UNREAL TOURNAMENT

L'ART DU FRAG ENFIN SUR PS2 !

Editeur : Infogrames

Developpeur : Epic MegaGames (U.S.A.) Disponible en février 2000

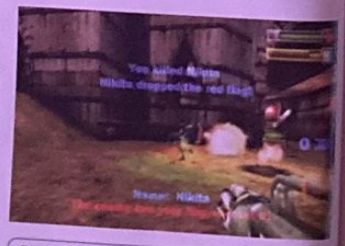
Le premier First Person Shooter PS2 s'appellera donc Time Splitters. Le plus joué sera sûrement Unreal Tournament... Best-seller incontestable dans le monde du PC, UT pour les intimes mérite notre attention.

Pour le moment, je dois avouer que les jeux PS2 ne m'ont pas encore comblé. Mon attention reste focalisée sur Metal Gear Solid 2, et pour le moment, seul le SSX d'Electronic Arts me donne envie d'acheter la machine. Le constat est assez cruel, c'est vrai, mais au moins, ça y est, ça arrive. Après le snow, c'est au tour du shoot d'améliorer la situation de la nouvelle console de Sony, grâce à Unreal Tournament. Car après y avoir joué tout un après-midi, je suis convaincu : UT PlayStation 2 sera fidèle à l'original.

DE L'UTILITÉ DE L'USB

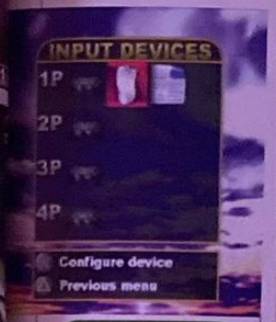
USB. Universal Serial Bus. Ce type de port, utilisé sur Macintosh et PC, est également disponible sur PlayStation 2 : ce sont les deux petites connexions plates, l'une au-dessus de l'autre sur le côté gauche de la console (quand on la met à plat). L'avantage indéniable de ce standard s'affirme désormais sur UT, puisqu'il permet de brancher virtuellement n'importe quel périphérique à la console, même si ce dernier n'a pas été fait pour elle ! Car en effet, Unreal Tournament est un shoot, à la première personne, où la rapidité et la qualité de la visée sont primordiaux. Les Pc-istes, on le sait, utilisent depuis des lustres la combinaison clavier/souris pour éliminer leurs adversaires. Ça n'a pas changé depuis Doom, et ça ne changera pas de si tôt dans la mesure où c'est la meilleure interface possible pour ce type de jeux. Avec l'USB, on peut en faire autant : j'ai branché à ma console un clavier macintosh et une souris PC, le jeu les a de suite reconnus, et j'ai ainsi pu me livrer aux joies de frag dans tous les modes de cette version : le classique Deathmatch, la Capture de drapeau, le mode Assault (une équipe défend un objectif, l'autre doit s'en emparer), le mode Domination (plusieurs points-clés sur la carte doivent être pris, et rapportent des points tant qu'on les tient sous contrôle), et enfin le mode Challenge (chaque niveau vous oppose à des adversaires d'élite, avec un objectif à atteindre). UT reste jouable au Dual Shock, mais n'espérez pas rattraper la dextérité des Pc-istes avec ça !

Nous sommes en mode Domination : l'équipe rouge tient 2 des objectifs, l'équipe bleue un seul.



Sony et le on-line

Pour le moment, Sony affirme que le développement de leur réseau Broadband suit son cours. La date américaine de mise en service du réseau correspond toujours à l'été 2001. Les programmeurs d'UT, de source Infogrammes, ont inclus ce qu'ils pouvaient pour préparer Unreal Tournament à cette révolution, et nul doute qu'avec la présence d'un disque dur dans les versions européennes de la PlayStation 2, ils pourront s'arranger de cette mise en service lointaine. Car UT est fait surtout pour jouer en réseau...



La compatibilité totale avec les périphériques USB est un bonheur indispensable.

UT, c'est aussi les joies du snipe !

DU FRAG, DU FRAG, DU FRAG !

Pour ceux qui ne le savent pas encore, le frag est tout simplement une cible abattue. Un adversaire tué = un frag, c'est tout simple. En Deathmatch, le gagnant est celui qui a le plus de frags. Dans Unreal Tournament PS2, on peut soit se livrer à des batailles multi-joueurs en écran splitté (jusqu'à 4), soit, c'est le mode principal, en solo contre des « bots ». Bot vient du mot robot : ce sont des adversaires joués par la machine. En la matière, Unreal Tournament reste sans doute le meilleur : ces bots se désengagent d'un combat pour aller chercher un bonus, font des erreurs, surprennent, et jouent des stratégies valables dans les modes d'équipe, comme la capture de drapeau ou la domination, changeant même de techniques en cours de partie ! Bref la qualité extraordinaire de l'IA PC est là dans la version PlayStation 2, et c'est heureux. On enchaîne les niveaux (qui sont ni plus ni moins que des arènes, n'y cherchez pas une histoire), avec grand plaisir, débloquant petit à petit de nouveaux personnages, de nouveaux niveaux, et de nouveaux modes de jeu. Bref, au vu de cette version, quasi-finale, que j'ai eu la chance de pouvoir goûter longuement, il ne fait aucun doute qu'UT PlayStation 2 sera un bon jeu. En revanche, il est encore impossible de savoir dans quelle mesure il sera jouable sur Internet lorsque Sony lancera son programme « broadband », ce qui est bien dommage... de même, alors que le jeu sort en octobre prochain aux Etats-Unis, il nous faudra attendre beaucoup plus longtemps pour la version européenne. Rendez-vous est pris pour l'année prochaine...

Le moteur perd de sa superbe à 4 joueurs : il est moins fluide, mais cela reste tout à fait jouable.

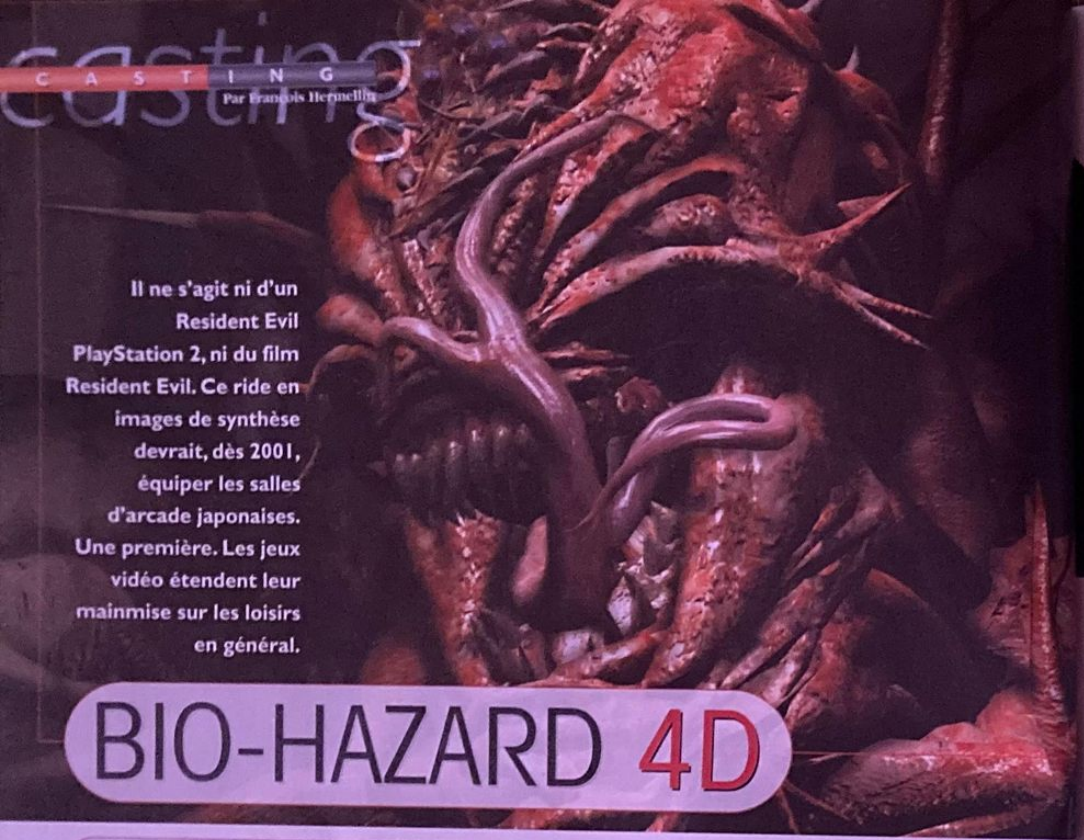
www.voila.fr

ites ? Vous n'en avez pas marre de toujours tombe sur les même sites ? Vous n'en avez pas marre de tou jours tomber sur les mêmes sites ? Vous n'en avez pas

Sur voila.fr, le moteur de recherche vous permet de trouver tous les jours de nouveaux sites.

voila

Faites un vœu et puis voilà.



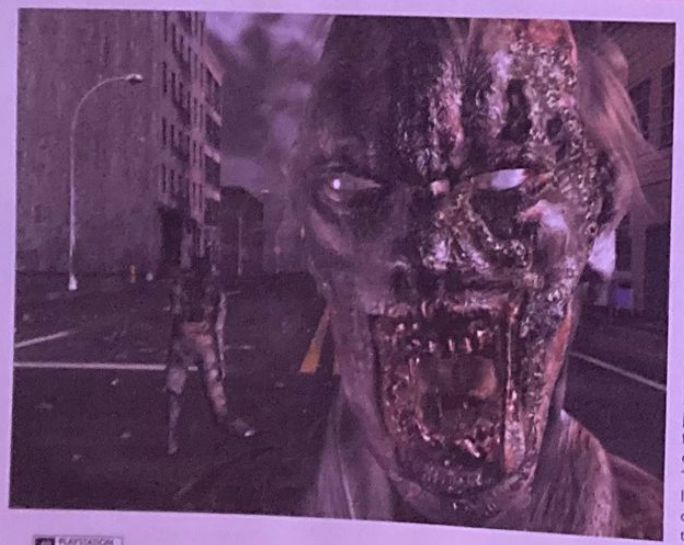
Il ne s'agit ni d'un Resident Evil PlayStation 2, ni du film Resident Evil. Ce ride en images de synthèse devrait, dès 2001, équiper les salles d'arcade japonaises. Une première. Les jeux vidéo étendent leur mainmise sur les loisirs en général.

BIO-HAZARD 4D

LE NOUVEAU RESIDENT EVIL

Développeur : Digital Amuse

Disponible en 2001 au Japon



Bio Hazard 4D Executer est le nom d'un « ride », une de ces attractions destinées à être exploitée dans des espaces suffisamment grands tels des parcs de loisirs (comme le Star Tour de Disneyland par exemple). Développé par la société Digital Amuse, il s'agit d'un film en images de synthèse d'une durée de trente minutes. A la fin de la séance, dont le seul but est d'effrayer les spectateurs, sont proposés des goodies à l'effigie de Bio Hazard, traduisez Resident Evil. Lorsque le commerce et les loisirs sont en parfaite osmose, cela donne ce Bio Hazard 4D Executer. Les images splendides sont le résultat du travail d'une équipe de 18 personnes, qui a duré 7 mois sur le logiciel Softimage sur des stations NT, la référence en matière de conception d'images de synthèse.

Le scénario de Bio-Hazard 4D vous fait vivre une mission remplie par des unités spéciales très proches de celles de Bio Hazard le jeu vidéo. Bio-Hazard 4D prend place, dans la chronologie des jeux, avant que le missile ne s'abatte sur Racoon. Le film vous plonge au cœur des démêlés du commando avec une créature de l'univers de Bio Hazard. Toutefois, il met en scène des personnages et des lieux inédits. Tout est conçu dans le but de provoquer la peur chez les spectateurs : images de synthèse, bruitages et environnement sonore réalistes.

De plus, le siège où le spectateur prend place est animé grâce à une série de moteurs et des projections d'air comprimé (ou d'eau) pour des effets tactiles qui viennent compléter le côté réaliste. Enfin, les spectateurs se verront remettre, à l'entrée de la salle, des lunettes spéciales permettant de voir le film avec un effet 3D surprenant. C'est ce concept que Digital Amuse appelle la 4D : les effets virtuels de la 3D sont renforcés par l'utilisation on ne peut plus réelle des jets d'air ou d'eau.

Digital Amuse a acheté la licence de Bio Hazard à Capcom. Si, dans un premier temps, Capcom voulait développer lui-même ces trente minutes d'animation, face à la qualité de ce que Digital Amuse avait déjà produit, il a été décidé de laisser le développement à ces derniers. Capcom a cependant veillé à ce que le scénario original, écrit par Digital Amuse, puisse s'insérer sans problèmes dans les jeux de la série vedette. Bio-Hazard 4D est un pari ambitieux, car le marché de l'arcade au Japon ne se porte plus très bien depuis deux ans. Son coût (environ 100 millions de francs) oblige à viser le très grand public pour devenir rentable. Sa commercialisation est prévue au Japon pour le printemps 2001, et aucun jeu vidéo basé sur Bio Hazard 4D n'est actuellement envisagé.

www.voila.fr

A Paris,
à Taipei, à Colmar,
à Londres,
à Poitiers, à Bombay,
à Capri,

Vous avez toujours la même adresse.

voila.fr vous propose une adresse e-mail personnelle gratuite, consultable de n'importe où.

voila
Faites un vœu et puis voilà.

Par Dave Martinyuk

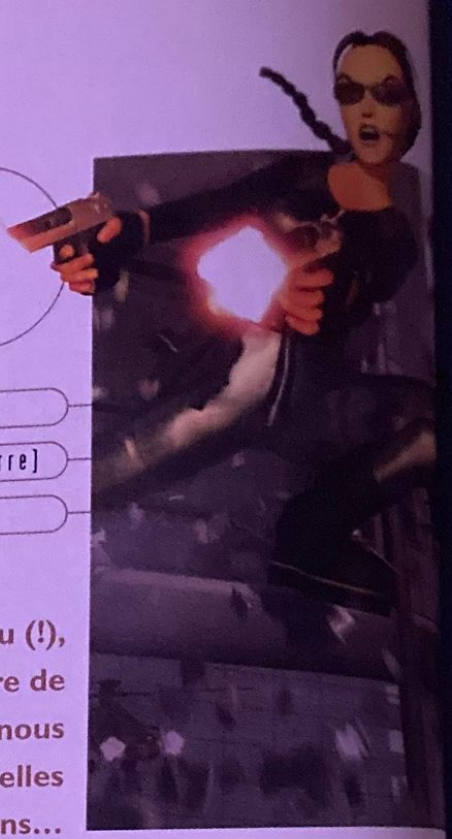
TOMB RAIDER 5

SUR LES TRACES DE LARA CROFT

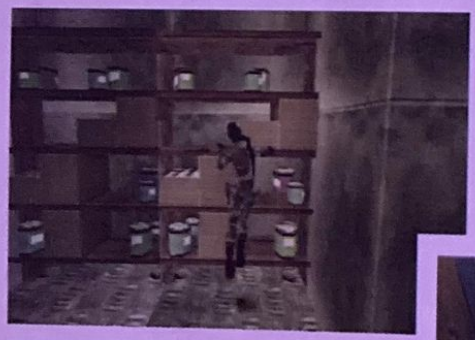
Editeur : Eidos Interactive

Développeur : Core Design (Angleterre)

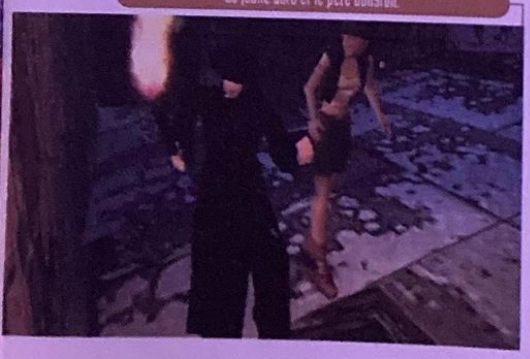
Disponible fin novembre 2000



La série des Tomb Raider est devenue, presque à l'instar de Dieu (!), omniprésente. On la retrouve chaque fin d'année sans plus guère de surprises, désormais. Le dernier épisode en date est le cinquième, ça, nous vous l'avions déjà annoncé. Avant le test complet, voici quelques nouvelles photos et réactions…



La jeune Lara et le père Dunstan.



Parler plusieurs fois d'un même sujet est toujours un exercice délicat, à défaut d'être vraiment difficile. TR5 (pardonnez mon souci de concision) est un titre sur lequel j'ai déjà dit beaucoup de choses il y a de cela deux mois. Nous avons toutefois pu en voir davantage. Plus d'images, d'abord, mais nous avons également pu nous essayer un petit moment au jeu, ce qui, vous l'avouerez, vaut bien une nouvelle présentation sur deux pages. Car quoique l'on en dise, Tomb Raider reste une série à succès qui se vend toujours plus ou moins bien à chaque nouvel épisode. A cet égard, les chiffres de ventes de TR4 sont sans commune mesure avec ceux du 3 (qui avait super bien marché, les voies du marketing étant décidément impénétrables) et Core Design et Eidos n'attendent a priori rien de vraiment extraordinaire concernant ce cinquième opus (comprendre : ils savent qu'ils vont en vendre, mais peut-être pas des wagons). Mais que l'on se rassure, que ce soit le développeur (Core) ou l'éditeur (Eidos), ils ont tous plus d'un atout dans leur manche et Lara n'est plus (et ce, depuis un moment) le seul gros titre qu'ils soient capables de nous proposer. C'est une chance pour tout le monde et l'avenir nous montrera de quelle façon la transition va se faire, particulièrement sur PlayStation 2. Pour le PC, c'est une toute autre histoire et comme le soulignait un trio comique très connu malgré son nom qui soutenait le contraire, cela ne nous regarde pas…

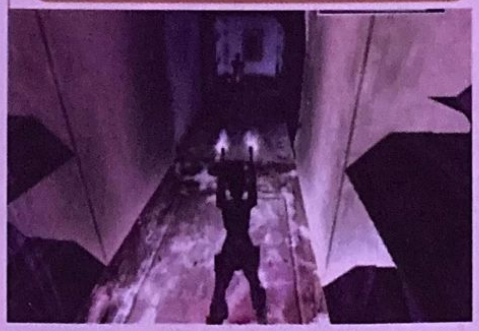
Là où un peu de diplomatie pourrait faire l'affaire, il faut toujours invariablement qu'intervienne la violence. A quand un Tomb Raider avec des dialogues ?

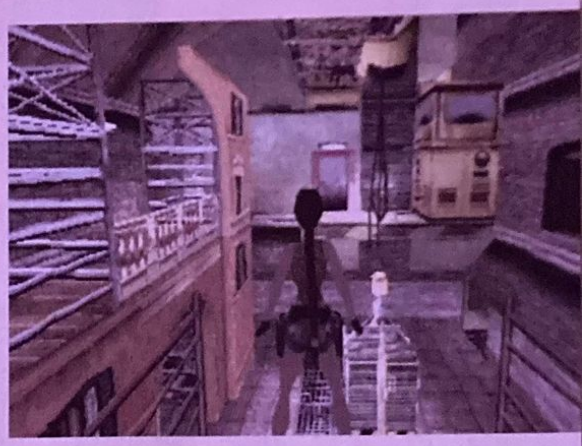
L'HISTOIRE SANS FIN ?

L'écart va se creuser entre fans et détracteurs de Lara Croft. De plus en plus. Le temps qui passe est responsable de cela, et personne n'y peut rien. D'un côté les fans seront à chaque fois ravis de pouvoir s'essayer à un nouvel épisode, de l'autre les détracteurs vont se demander avec toujours plus de virulence comment un titre « qui est toujours pareil » peut continuer à avoir du succès, même si celui-ci, fatalement, s'émousse au moins un peu. La vie est faite d'incompréhensions et de désaccords contraires, c'est comme ça… Car c'est tout de même là que se trouve le cœur du problème : Tomb Raider innove-t-il suffisamment, à chaque nouvel épisode, pour qu'il continue à mériter éloges et égards ? Il faut y jouer, et longtemps, pour le savoir et s'en rendre compte. Et ceux qui se donnent cette peine, ce sont les fans, pas les autres. Et s'ils jouent, c'est qu'ils aiment cela, et après tout, ma

d'autre n'a vraiment d'importance. La boucle est bouclée, le serpent se mord la queue et le débat, au final, n'avance pas… Que dire, donc, à propos de ce nouvel épisode censé nous mener sur les traces de Lara Croft ? Eh bien il nous mène dans le passé de la belle aventurière virtuelle, nous en apprenant davantage sur elle, bien sûr, mais aussi sur les personnages qui ont marqués sa vie et croisés son chemin. Car si on connaît Lara depuis bientôt cinq ans, il faut bien avouer que l'on n'en sait pas énormément sur elle, toutes les informations que l'on veut bien nous divulguer sont donc assurément les bienvenues. Les fans - toujours eux - apprécieront cela sans l'ombre d'un doute…

Des décors éternellement sombres, illuminés par l'éclat des coups de feu.

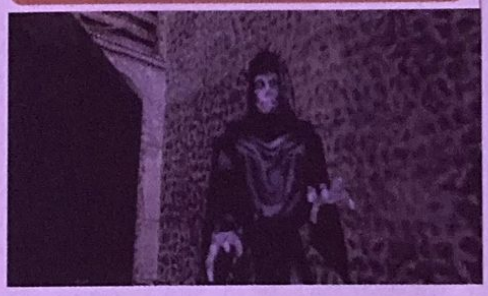




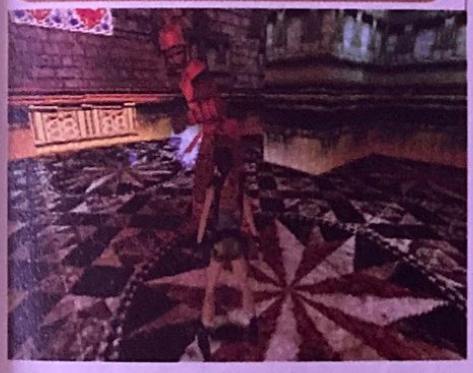
ALWAYS THE SAME ROUTINE

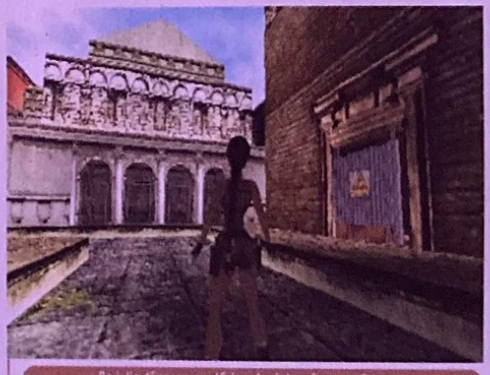
Si le scénario de TR5, avec ses autres histoires indépendantes, fait dans l'original, on ne peut pas dire que le jeu soit fondamentalement différent de ce que l'on a déjà connu. Ce ne sera une surprise pour personne. Au niveau des commandes en tout cas, Lara se laisse manipuler exactement de la même façon qu'auparavant, ses mouvements inédits (comme marcher en équilibre sur une corde) faisant figure de bien pauvres nouveautés dans la palette de possibilités de notre jolie héroïne. Lara peut ici s'amuser à fouiller des étagères ou des casiers, ce qui peut s'avérer indispensable afin de récupérer certains objets nécessaires à la résolution d'une énigme. Le moteur 3D, que l'on nous dit retravaillé à chaque fois, ressemble bigrement à celui de TR4, si ce n'est qu'il semble, pour ce que l'on en a vu, un peu plus fluide (ce qui n'est certainement pas un mal). Les stages proposent des décors en intérieur ou en extérieur, comme toujours, et y vont de leur éternelle propension à se retrouver plongés dans le noir ou au moins la pénombre (surtout pour les décors d'intérieur, évidemment), ce qui reste parfait pour l'ambiance, certes, mais aussi certainement pour s'abîmer les yeux. Mais il est vrai que je suis une petite nature de ce côté-là… Bref, rien de neuf sous le soleil ludique, donc, si ce n'est que je me prépare, déjà, à revivre de nouvelles et longues aventures en compagnie de notre rebelle aristocrate anglaise. Car s'il y a bien quelque chose que l'on ne peut pas retirer aux Tomb Raider, c'est bien leur exceptionnelle durée de vie. Ceux qui disent le contraire ne s'y sont jamais essayés…

La Mort fait une apparition remarquée en Irlande…

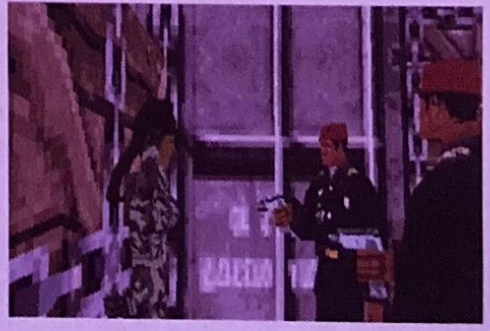


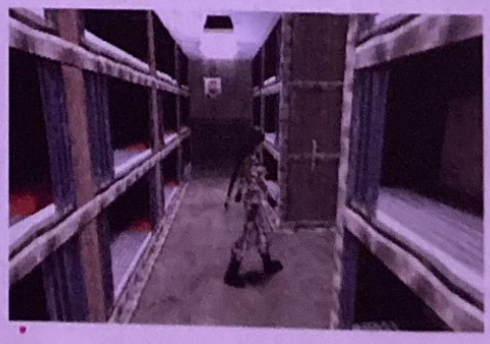
Vous vous battrez cette fois encore contre des divinités revenues à la vie comme par magie.





De jolis décors en extérieur tout de même, parfois…





Par Xavier Brun

STARWARS DEMOLITION

LA FORCE TOUJOURS LA FORCE

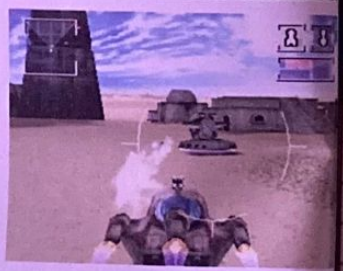
Vous prenez un titre dont vous maîtrisez le développement (Vigilante 8 au hasard) vous signez une belle licence (Star Wars, au hasard, Pokémon n'étant pas libre) et vous mélangez vigoureusement le tout. Le résultat, un jeu classique dans le fond, joli dans la forme, en parfaite adéquation avec les aspirations marketings du monde du jeu vidéo.

Editeur : Activision

Developpeur : Luxoflux [U.S.A.]

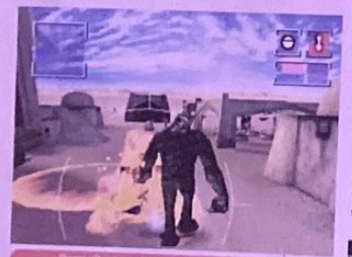
Disponible le 17 novembre 2000

Après la douche froide reçue avec Star Wars Jedi Power Battle, ce n'est pas sans une certaine suspicion que j'examine les photos de ce nouveau volet de Star Wars. Le titre Demolition porte a priori bien son nom. Ce quatrième opus met en scène un jeu de combat de véhicules issus de la série, a mi-chemin entre L'Empire contre-attaque et Le Retour du Jedi. Ces duels organisés aux quatre coins de la galaxie par l'infâme Jabba le Hut vont avoir lieu dans des arènes. L'ensemble des décors et des environnements sont ceux de la trilogie et de l'Episode I (deuxième Etoile Noire, base rebelle de hoth, puits de Carkoon…). De quoi satisfaire largement les amateurs de la saga, ce qui représente pas mal de monde ! Mais restons tout de même prudents, aucune version jouable n'a encore pu être testée.

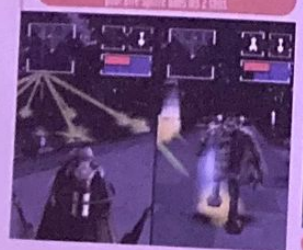


OÙ SONT PASSÉS LES HÉROS ?

Star Wars Demolition nous promet quatre modes de jeux. Le Battle Mode pour démontrer toute son adresse et ses aptitudes au combat. Le High Stakes Mode pour parier et éventuellement gagner de l' argent. Le mode Hunt A Droid permet de casser un maximum de Droide en un temps limité. Et enfin le Tournament mode dans lequel chaque tournoi se déroule en 4 rounds face à 1, 2, 3 puis 4 adversaires successivement. De nouveaux véhicules pourront être débloqués dans ce mode et des crédits seront à récolter pour up-grader ou réparer les engins après la bataille. Tous ces véhicules différents (Landspeeder, Char d'assaut, STAP, Rancor, Snowspeeder, Jetpack…) pilotés par Wade Vox, Pugwuis, Quagga, Général Otto et bien d'autres encore, pourront récupérer des bonus disséminés dans les arènes. Des bonus de protection ou d'armement pour compléter son arsenal de guerre des étoiles, comme le canon-laser, le torpedo protons, les missiles, les armes thermiques. Tout ça nous promet quelques belles explosions et effets de lumière, qui espérons-le ne seront pas (trop) pixellisées, contrairement aux photos ! Star Wars Demolition, titre qui ne s'annonce pas révolutionnaire (voir encart), fera peut-être des malheureux puisque ni Luke Skywalker ni Dark Vador n'apparaissent dans le jeu. Mais ces luttes (seul ou à deux en écran splitté) promettent d'être acharnées, et la plupart de ces modes devraient pouvoir se jouer en tête-à-tête ou en mode Coopération. En espérant vous en dire davantage dans le PS one Magazine du mois prochain, quelques jours seulement après la sortie officielle du jeu !



Chaque véhicule possède une arme unique.



Contrairement à d'autres jeux, l'écran peut être splitté dans les 2 sens.

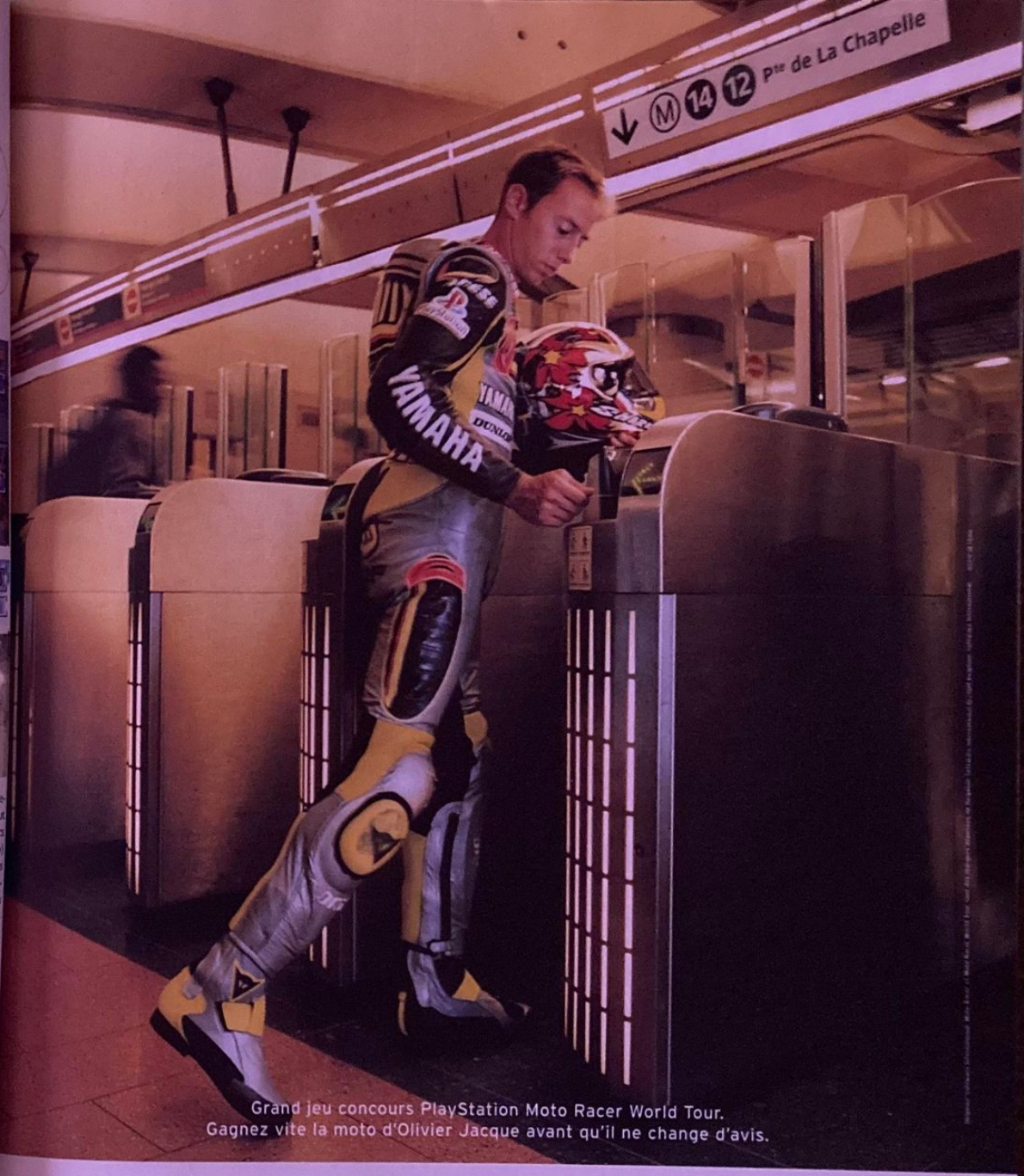
Le radar indique la position des ennemis.

Luxoflux Corporation

Développé par l'équipe de Luxoflux, Star Wars Demolition est un shoot'em all de plus dans l'escarcelle de la PlayStation. Très proche d'un Twisted Metal ou de Vigilante 8 façon Lucas, ce Star Wars ne devrait pas bouleverser le genre. Et si on s'intéresse de plus près à ces développeurs, on se rend compte que ce sont eux qui nous ont pondu Vigilante 8 et Vigilante 8 Second Offense. Comme c'est bizarre !

Pour en savoir plus :

http://www.lucasarts.com/products/demolition



Grand jeu concours PlayStation Moto Racer World Tour.
Gagnez vite la moto d'Olivier Jacque avant qu'il ne change d'avis.

www.playstation.tm.fr

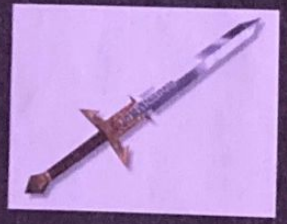
LE NUMÉRO 1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

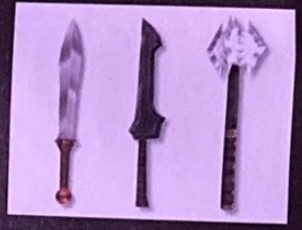
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#120
NOVEMBRE
2000

Alerte Rouge 2 ■ Midtown Madness 2 ■ Crimson Skies ■ Deep Fighter ■ FARK2 ■ Blair Witch
FS Trucks ■ Gift ■ Infestation ■ Mercedes Truck ■ Might & Magic VIII ■ Sudden Strike ■ SWAT3 ■ V-Rally 2
MTV Skateboarding ■ NHL 2001 ■ Panzer 3 ■ Resident Evil 3 ■ Superbike 2001 ■ Close Combat 5
Battle Isle IV ■ Call to Power 2 ■ Colin MacRae 2 ■ Gunman ■ No One Lives Forever
Project IGI ■ Sacrifice ■ Tony Hawk ■ Arx, le Underworld III français ? ■ Desperados

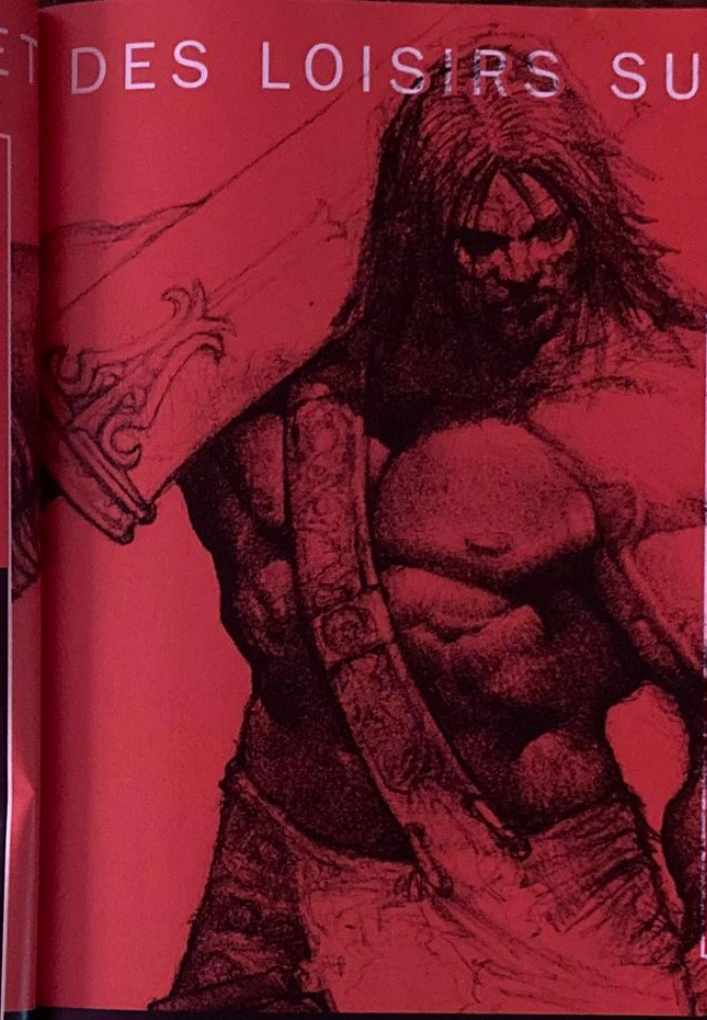




SEVERANCE THE BLADE OF DARKNESS
LE FUTUR DE L'HEROIC FANTASY

NUMÉRO 120 • NOVEMBRE 2000 • 39 F • BELGIQUE 390 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

DES LOISIRS SUR PC



BOOKLET SOLUCES

120 JOYSTICK SOLUCES

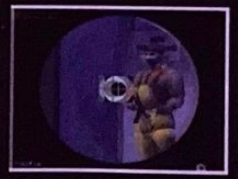
ALERTE ROUGE 2 AIDE DE JEU

DEUS EX SOLUCE ET LES PAGES D'ASTUCES DE HOMEWORLD CATACLYSM AIDE DE JEU CRACKS

MAGAZINE

DÉMO EXCLUSIVE !

NO ONE LIVES FOREVER



Par Jean Santoni

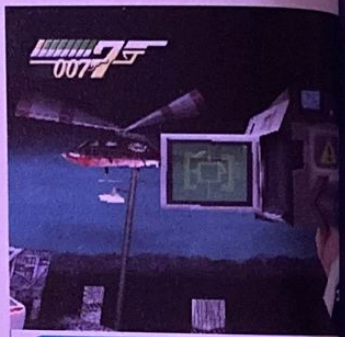
LE MONDE NE SUFFIT PAS

EA FIDÈLE À BOND

Editeur : Electronic arts - Développeur : Black Ops Entertainment (US) - Disponible courant 2001

James Bond revient sur PlayStation ! Un jeu d'action qui suit l'intrigue du dernier film. On espère qu'il reprendra aussi les principaux interprètes. Les actrices en tout cas. Enfin, surtout Denise Richards...

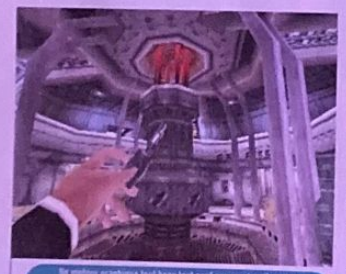
L'agent 007, l'homme le plus classe du monde rempile ! C'est officiel, le communiqué de presse vient tout juste d'atterrir sur mon bureau ! Après Demain ne meurt jamais, c'est au tour de l'intrigue du Monde ne suffit pas d'être adaptée sur notre bonne vieille console à nous. Pour moi, le dernier Bond a été un grand moment de cinéma, il y a des scènes qui resteront à jamais, je dis bien à jamais gravées dans ma mémoire. Il s'agit tout particulièrement du passage où Pierce Brosnan s'évade d'un complexe nucléaire (ou d'un truc dans ce genre-là) avec la belle Denise Richards à son bras (elle tient le rôle d'une éminente scientifique) ! Il y a de la flotte partout et Denise porte un T-shirt XXSmall. Ouaip, c'est vraiment la meilleure actrice du monde, elle mérite un oscar, moi j'dis !



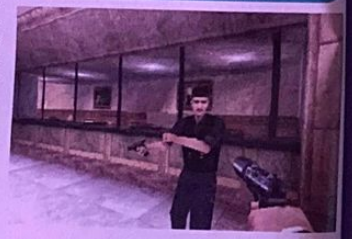
Bond pourra bien sûr utiliser des tas de gadgets high-tech et conduire différents types de véhicules.

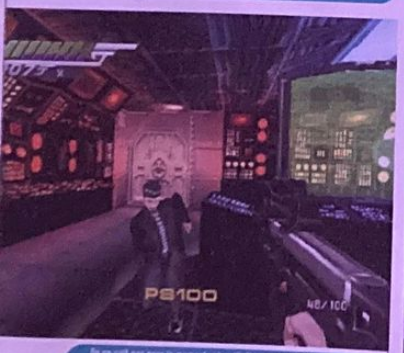
AH, DENISE...

Hum, un peu de sérieux, revenons à nos moutons. Pour le moment, Electronic Arts distille les infos au compte-gouttes. Néanmoins, on sait d'ores et déjà que ce titre se définit comme étant un cocktail d'action et de furtivité, un aspect du gameplay de plus en plus à la mode depuis le succès de Metal Gear et de Tenchu. Qui s'en plaindra ? Contrairement à Demain ne meurt jamais, ce nouveau James Bond ne se déroulera pas à la troisième personne, mais adoptera un point de vue à la première personne, comme Medal of Honor. Le titre bénéficie en outre d'un tout nouveau moteur de jeu permettant d'afficher un haut niveau de détail. L'équipe de Black Ops responsable du projet a également mis au point un système de visée original qu'on nous promet d'une efficacité et d'une précision redoutable. En ce qui concerne le contenu, Le Monde ne Suffit Pas se divisera en dix missions plus ou moins exotiques comprenant de nombreux objectifs. La plupart de ces opérations top-secrètes sont bien évidemment inspirées du scénario original, toutefois les développeurs ont prévu quelques petites surprises, notamment des ennemis créés spécialement pour le jeu. Sinon, Bond proposera un mode Multi-joueurs. Mais une question surgit : sera-t-il possible de jouer les missions en coopération ? On croise les doigts, parce que, franchement, dans Medal of Honor Résistance, ça manque. Voilà, c'est à peu près tout pour la version PlayStation. Il faut savoir également que ce jeu est prévu sur PlayStation 2. Pour les connaisseurs, sachez que cette mouture 128 bits utilisera le moteur 3D hyper-performant de Quake III Arena, un Quake-like PC dédié au jeu en réseau qui sert accessoirement de benchmark (test de puissance) pour mesurer les performances des cartes graphiques ! Bref, ça promet, vivement les premières versions jouables !



Un univers graphique tout beau tout neuf pour ce deuxième titre consacré à James Bond.





Ils ne sont pas pour le moment si les dégâts seront localisés comme dans Medal of Honour et si l'I.A. sera du même niveau.

Qui sont-ils ?

Fondé en septembre 1994, Black Ops développe sur à peu près toutes les plates-formes existantes. Sur PlayStation, le studio américain est à l'origine de KO Kings 2001 et de Tomorrow Never Dies, on lui doit également quelques navets ludiques comme Warpath : Jurassic Park ou Agile Warrior. Le Monde ne suffit pas sera leur premier titre PlayStation 2.

ALERTE !

PLUS QUE 90 JOURS* POUR FAIRE SON CHOIX !

3 DVD achetés = 1 DVD OFFERT*

du 4 octobre 2000 au 10 février 2001
sur plus de 150 titres Warner

* Offre valable pour l'achat de 3 DVD portant l'offre entre le 4 octobre 2000 et le 10 février 2001 dans le même magasin. Le DVD offert est à choisir parmi les 10 best-sellers Warner suivants : Wild Wild West, Payback, L'Arme Fatale 4, L'Associé du Diable, Jugé Coupable, Vous Avez un Message, Meurtre Parfait, La Cité des Anges, Chapeau Melon et Bottes de Cuir et L.A. Confidential.

DVD VIDEO

LE FUTUR DE VOTRE COLLECTION COMMENCE AUJOURD'HUI

Par Grégory Szriftgiser

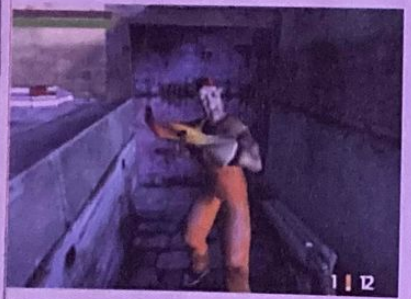
TIME SPLITTERS

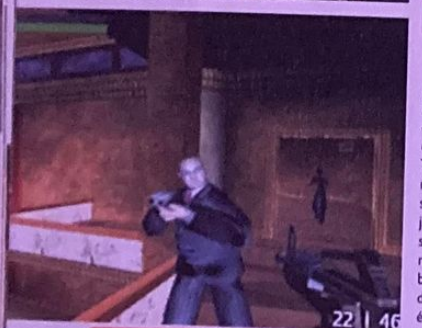
TROP BASIQUE ?

Après avoir goûté à Unreal, de surcroît par sa compatibilité totale avec les périphériques USB, difficile de ne pas trouver des défauts à Time Splitters...

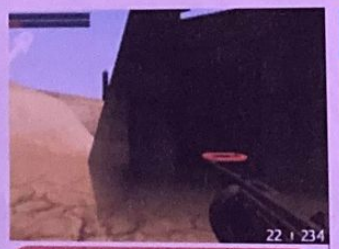
Editeur : Eidos - Developpeur : Free Radical (GB)

Disponible en novembre 2000

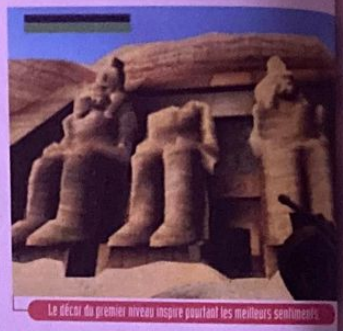




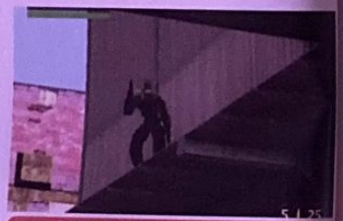
La variété des époques inclut les années 20, 40, 90/00, même 2040 et autres.



On tue toujours identique au fil des niveaux : rapporter un objet à un point de la carte, grossièrement signalé.



Le décor du premier niveau inspire pourtant les meilleurs sentiments.



Un peu de snipe ne fait jamais de mal dans un FPS...

Décidément, les premiers jeux PlayStation 2 ne sont pas si enthousiasmants que cela. Autant lors de la première présentation, Time Splitters m'avait paru sympathique, autant maintenant que j'ai pu y goûter un peu plus en profondeur, et enchaîner les niveaux sur cette bêta fraîchement arrivée dans ma PlayStation 2 estampillée « Test » (nos spéciales à nous qu'on a pour travailler et tout et tout...), je suis un tantinet refroidi. Je rappelle juste aux retardataires que Time Splitters est un FPS (un First Person Shooter, c'est-à-dire un shoot en vue subjective), et qu'il est prévu pour la sortie de la machine. Ce qui en fait le premier sur PlayStation 2. Le principe est centré sur l'action pure, avec de la flingouse fort simple, pour ne pas dire primitive... et c'est bien là le problème que j'entrevois à son sujet !

S'ENNUIERAIT-ON PAR HASARD ?

Et bien, à vue de nez, Time Splitters, offre une réalisation honorable. Rien de si extraordinaire, surtout après le passage de cette version quasi-finie de Unreal Tournament, il n'y a pas de cela une semaine, dans cette même PlayStation 2 Test. Moteur 3D fluide, textures correctes, animations des ennemis fluides... oui mais ceux-ci, sous le couvert du look cartoon adopté par le jeu, souffrent tout de même d'une modélisation simplissime. En revanche, on sent dans leur animation un effort bien plus net. Le principe de base de Time Splitters est censé faire sa force : des niveaux se situant à chaque fois dans des époques variées, avec des sets d'armes, d'ennemis et bien sûr de décors différents. Donc grosse variété... Certes oui, à cet égard, mais elle ne parvient pas à m'ôter de l'idée que le gameplay quant à lui, risque de s'avérer plus que répétitif. En effet, le principe de ces niveaux en mode Story (le mode Solo principal), ne change pas : se balader dans un niveau (assez petit au final), pour trouver un objet, et le ramener à un point particulier de la map (souvent le point de départ). Hum. On aurait aimé des objectifs un peu plus variés. Côté mode Arcade, on trouve différents types de jeux, classiques : capture de drapeau (enfin, ici, de sac), deathmatch (on gagne avec le plus gros score de cibles abattues), etc. Jouable jusqu'à 4 en simultané, ce mode permet également au solitaire de s'amuser avec des bots, comme dans Unreal. Mais ces derniers n'ont pas, en tout cas pour l'instant, l'intelligence de ceux d'UT. Côté maniabilité, le support de l'USB fait défaut, mais l'interface manette est en revanche très bonne. Les armes n'ont rien de très originales, bref, pour le moment nous restons peu convaincus. Si je devais résumer mon sentiment vis-à-vis de Time Splitters, à l'heure actuelle, je dirais que les développeurs ne semblent pas s'être pris la tête pour le game design. Sans doute, le dompteur de la machine et sa compréhension ont monopolisé la majeure partie de leur temps pendant la conception du jeu...

Par Edouard Duchamp

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

I WANT YOU TO HURT ME...

Editeur : Crave Entertainment - Développeur : Anchor (U.S.)

Disponible en décembre 2000

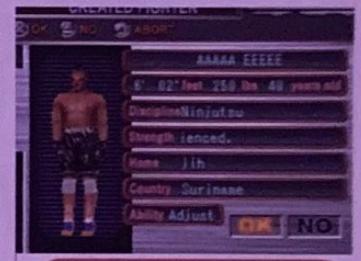
Un tournoi célèbre, chez les adeptes des arts martiaux extrêmes, en passe de devenir un jeu vidéo. Violent, cruel et sanglant, l'Ultimate Fighting est un sport étonnant à la télévision. Le jeu, réaliste, devrait néanmoins être plus digeste.

L'Ultimate Fighting Championship est un principe que certains trouvent scandaleux alors que d'autres l'applaudissent : proposer des combats sans vraiment de règles, sans aucune distinction de poids ou de discipline pratiquée. A la manière du Fight Club, les règles de l'Ultimate Fighting sont simples. On ne frappe pas les yeux ni les parties sensibles, et le vainqueur est désigné par abandon, K.-O. ou mort de l'adversaire. Aux Etats-Unis, où le tournoi n'est pas aussi générateur de scandales que sur le Vieux Continent, on savait bien qu'un jeu vidéo tiré de cette « épreuve » pourrait rencontrer un certain succès. Ce fut le cas de l'autre côté de l'Atlantique, reste maintenant à nous, joueurs français, de faire fi des a priori philosophiques sur ce genre de tournois, et de nous plonger dans le jeu lui-même.

Une fois au sol, attention aux clés qui suivent l'arrêt immédiat du combat !

VIOLEMMENT COMPLET

Pour un jeu de ce genre, on peut dire qu'Ultimate Fighting cumule tout de même pas mal de bons points. Le premier d'entre eux est de proposer un style de jeu très réaliste et qui colle au tournoi dont il s'inspire. Cela nous fait d'ailleurs penser qu'il s'agit certainement de l'un des jeux de combats les plus réalistes depuis Bushido Blade. Parmi les modes de jeu disponibles, on notera le classique Carrier, qui permet justement de mener sa carrière de combattant dans la peau de l'un des véritables participants du tournoi. Un mode Versus incontournable vous permettra de prouver la supériorité du Ninjutsu sur le Catch à votre petit frère qui n'a jamais joué de sa vie. Enfin, un mode excellent qui permet de créer son propre combattant dans un mode success-story bien agréable. On commence à choisir son gabarit, ses origines, ses spécialités, on définit ses points forts et ses points faibles, et enfin on part affronter d'autres adversaires afin de gagner des compétences et des points d'expérience. Complet et complexe grâce à deux niveaux de combats : debout ou au sol, Ultimate Fighting Championship est un jeu tout de même un peu décevant graphiquement mais qui ne lèsera pas les amoureux de combats lors de sa sortie en décembre prochain.



Il est possible de créer un très grand nombre de personnages différents. Pour vous donner une idée, il est possible par exemple de choisir parmi 30 arts martiaux différents.

finger in the nose*

*doigt dans le nez

INTERDIT aux - de 18 ANS

Aladdin pensait en avoir fini avec le terrible Jafar. Mais c'était sans compter sur la sœur de ce dernier, Nasira la vilaine, bien décidée à conquérir la ville d'Agrabah en capturant Jasmine et son père le Sultan.

Editeur : Sony C.E./Disney Interactive - Développeur : Argonaut (G.-B.) - Disponible en décembre 2000

ALADIN IN NASIRA'S REVENGE

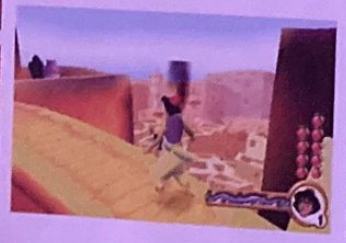
UNE ÉPOPÉE AU PARFUM ORIENTAL

Mesdames et Messieurs, venez tenter le Jackpot Génie pour gagner de nombreux bonus, toute la jungleté. Récoltez les médailles à son effigie et tentez votre chance !

La dernière fois que j'ai vu Aladdin, c'était à Disneyland et il avait l'air un peu fatigué, les 257 heures de travail hebdomadaire l'avaient un peu mis sur les rotules. Apparemment, son séjour à Agrabah lui a fait le plus grand bien. Le voilà de retour, bronzé à souhait et prêt à relever les défis que lui tend Nasira désireuse de devenir calife à la place du calife. Plus sérieusement, le développeur britannique Argonaut s'est attelé à sortir un titre non seulement haut en couleur mais également très divertissant, avant de présenter dans un second temps une autre adaptation de chez Disney : the Emperor's New Groove.

DU GRAND DISNEY !

Le style dominant de la collection jeunes automne/hiver 2000 restera encore une fois la plate-forme. Et Aladdin n'échappe pas à la tendance, avec ses jolis graphismes et ses nombreux objets à récolter. On note tout de même de notables améliorations depuis l'antique version d'Aladdin sur la Megadrive (seul autre titre console à exploiter cette étonnante licence). De nos jours et depuis la découverte de la 3D, notre héros oriental a gagné en aptitudes, et il peut dorénavant se balader dans le décor et sauter, grimper, jeter des pommes avec une vue sniper, utiliser des lianes, pousser des caisses, user de son sabre, glisser sur le sol, faire un double saut de killer, etc., et j'en oublie encore ! En effet, une panoplie complète est nécessaire car la ville d'Agrabah est truffée de gardes qui vous empêchent de progresser comme bon vous semble. Il faudra en soudoyer certains avec un gâteau et en assommer d'autres avec des pommes, tout en évitant les crachoirs de feu ! N'oublions pas le Génie qui est toujours là pour prodiguer de bons conseils et pour vous guider à travers le dédale urbain. Vous pourrez également incarner un petit singe (Abu pour les connaisseurs) pour passer certains obstacles plutôt ardus. Un minimum d'agilité est demandé pour mener à bien cette aventure. Heureusement, les différentes vues de caméra permettent de jauger l'épreuve avant de s'y lancer à corps perdu. Le tout est fluide et ne souffre d'aucun ralentissement, bien que la version reçue n'était pas finie. Voilà de quoi égayer les longues soirées hivernales dans le monde magique de Disney !



Malgré son style à la MC HAMMER, pantalon bouffant au niveau des fesses, Aladdin ne semble pas gêné pour voler de liane en liane.

DONALD DUCK GOIN' QUACKERS

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Disney Interactive

Disponible en novembre 2000

IL FAUT SAUVER DAISY

C'est bientôt la fin de l'année, cette période d'achat bénie par les éditeurs et qui entraîne une abondance de sorties de titres pour enfants. Pourtant, Donald semblerait viser un public un peu plus âgé, les moins de 15 ans.

Ah Donald, ce personnage si caractériel et tellement malchanceux qu'on a pitié de lui. Sa mauvaise humeur légendaire et ses coups de bec font de lui un excellent support pour un jeu vidéo. Mais comment réussir une transposition fidèle ? Ubi Soft n'a pas pris la licence Disney à la légère en décidant d'exploiter le potentiel du vilain canard. Ainsi, les réactions de Donald face aux évènements reflètent son caractère de cochon : il se transforme en un nuage de colère sitôt qu'un ennemi le touche, et si vous le faites patienter trop longtemps, vous le verrez effectuer quelques figures de boxe.

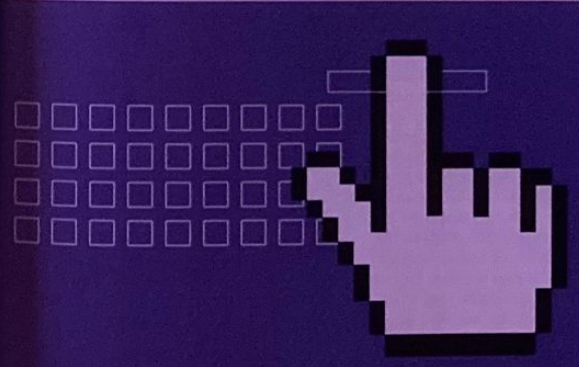
ET LE JEU DANS TOUT ÇA ?

Et bien nous évoluons dans le plus pur style plate-forme avec 24 niveaux à découvrir à travers 4 mondes et quelques boss à affronter. Donald doit collecter de nombreux objets qui sont parsemés sur son chemin, se soumettre à des défis et se débarrasser de ses ennemis. Ainsi il arrive que l'un de ses neveux lui demande de lui ramener ses nounours ou

ses rollers. On évolue dans une fausse 3D, car Donald doit suivre un chemin donné. Les graphismes sont jolis et colorés, avec des contours volontairement tarabiscotés. Malheureusement, il n'est pas possible d'orienter les vues caméra à sa guise. La caméra se fixe automatiquement derrière Donald ou de profil pour passer certains obstacles. Ces derniers ne sont pas évidents à passer car la vue empêche d'avoir une vision rapprochée pour évaluer le saut à effectuer. Mes deux cobayes de 10 et 13 ans ont éprouvé quelques difficultés pour venir à bout de certains passages. Après plusieurs tentatives et un petit temps de relaxation, les obstacles ont pu être surmontés. Donald court, saute très haut en soulevant son béret, il donne des coups de poings mais aussi des coups de pieds. Il court si vous jouez avec la croix de direction, et marche si vous utilisez l'analogique. Voilà pour les détails, mais j'allais oublier de vous préciser le pourquoi du comment. Mais où Donald court-il éperdument ? Il lui faut retrouver sa douce Daisy capturée sous ses yeux par le méchant magicien Marlock. Ça sent l'affrontement à plein nez ! Les jeunes amateurs de plate-forme découvriront avec plaisir une aventure musclée et rythmée.

L'avis d'Alison 13 ans, et Élodie 10 ans

« Donald n'est pas évident à manier, mais ça va on s'y habitue. On a quand même du mal à juger la hauteur des sauts, et on ne peut pas régler la vue. Donald est marrant, il s'énerve lorsqu'on le fait attendre trop longtemps ! Les décors ont de très belles couleurs. »



Mettez le doigt sur une bonne affaire

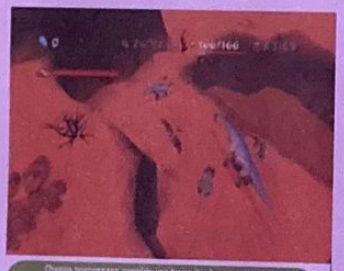
INTERDIT aux + de 18 ANS

Adapter un film en jeu vidéo n'est pas une mince affaire. Pourtant Ubi Soft tente de relever se défi avec le splendide film de Disney : Dinosaur. Le développeur français va-t-il réussir à percer les secrets de la PlayStation 2 ?

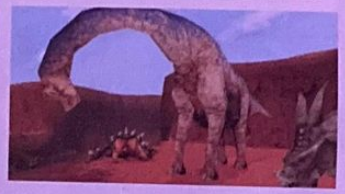
Editeur : Disney Interactive - Développeur : Ubi Soft Entertainment/Sandbox Studios/Disney Interactive - Disponible fin novembre

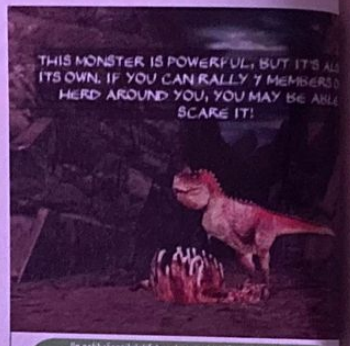
DINOSAUR

LA PRÉHISTOIRE VUE PAR DISNEY



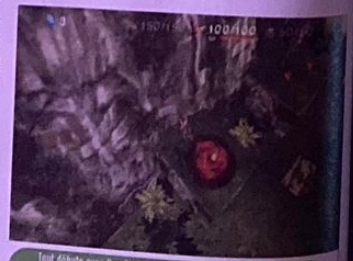
Chaque personnage possède une barre de vie proportionnelle à son gabarit.





Un petit récapitulatif de votre mission débute chacun des niveaux. Il faut appuyer sur le bouton d'action pour commencer réellement ce qui laisse aux enfants le temps de lire. Le jeu sera en français

Dinosaur, le film sort sur les écrans français à la fin de ce mois de novembre. Ubi Soft aurait eu l'intention de produire un jeu si proche du film que le joueur pensera carrément être dans le film. L'ambition semble bien grande lorsque l'on a pu apercevoir la qualité des images de la production Disney sur grand écran. Des modèles 3D ainsi que les décors du film ont même été adaptés au format du jeu vidéo. Bon, avouons-le franchement le résultat obtenu ne semble pas à la hauteur de nos espérances, spécialement du côté des graphismes. Certes, la version que nous avons reçue n'était pas finalisée, mais il reste peu de temps pour de nombreuses innovations avant la sortie officielle. Ainsi, Dinosaur essaie de mixer action, plate-forme et système de combat à la RPG. Vous incarnez à tour de rôle 3 personnages : Aladar le dino, Zini le lémurien et Flia le Ptérodactyle. Les compétences de chacun, qui évoluent au cours de votre périple, se complètent et il faut les utiliser de façon stratégique pour progresser. Flia est très utile pour découvrir les embûches en survolant le terrain. Zini est un singe minuscule qui peut se faufiler là où la corpulence d'Aladar l'empêche de passer. Ainsi, et comme dans tout bon RPG (jeu de rôle), plus vous utilisez une aptitude spécifique de votre personnage, et plus celle-ci va se perfectionner. Onze missions inspirées du film sont à effectuer au cours desquelles nos héros seront amenés à sauver leurs compatriotes des griffes des méchants ou trouver de quoi se sustenter, avec un mode Individuel ou en Equipe. Tout débute, comme le film, avec l'œuf de dinosaure volé par un oiseau et qui atterri au milieu de nulle part. Alors qu'une météorite a causé de dangereux changements climatiques, Aladar et ses 2 compagnons devront conduire leurs compatriotes vers la terre promise. Les niveaux seront ponctués de magnifiques cinématiques tirées du film, et le titre doit sortir sur PlayStation et sur PlayStation 2. Nous espérons vivement que de nombreuses améliorations vont être apportées, surtout au niveau des graphismes. Il n'empêche qu'un jeu peut être réussi même s'il n'est pas « beau », mais l'histoire doit être prenante. On peut toujours espérer en attendant de juger de la qualité définitive de ce titre qui trouvera de toute façon son (jeune) public.



Tout débute avec l'œuf d'Aladar qu'il faudra faire éclore avant de pouvoir poursuivre votre aventure.

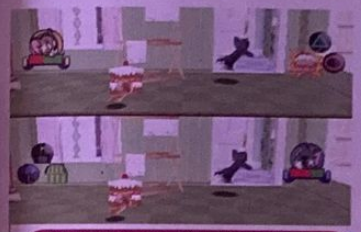
TOM & JERRY IN HOUSE TRAP !

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Newkidco (US)

Disponible en novembre 2000

UN DUEL INDIVIDUEL !

Une fois n'étant pas coutume, la version du jeu reçue n'a rien à voir avec les photos que nous avons aperçues le mois dernier. Et, après plusieurs heures passées sur Tom et Jerry, il est difficile de le classer dans un genre particulier.



Vous jouez toujours en écran splitté, que vous soyez seul ou à deux. Un parti pris original mais un peu déstabilisant.

Après Walt Disney et Dinosaur, Ubi Soft s'est attaché cette fois à une adaptation des aventures passionnées de Tom le chat et Jerry la petite souris. Il n'est pas vraiment question ici de plate-forme et encore moins d'une simulation de karting, bien que nos deux protagonistes eurent été une bonne source d'inspiration pour ce genre si décliné.

UN JEU DE POURSUITE ?

Pourtant, la première chose qui saute aux yeux, c'est l'écran séparé en deux. En effet, l'écran est toujours divisé que vous jouiez seul ou à deux. Ce procédé est un peu déstabilisant. Le parti pris n'était pas d'obtenir des personnages identiques au rendu « dessin animé ». Les décors sont un peu plats, en fait ils manquent cruellement de relief et sont plutôt du style « carré ». Tom et Jerry évoluent dans ce que l'on suppose être leur maison, et passent leur temps à se poursuivre. Tout objet qui traîne est bon à balancer sur son adversaire ; le vainqueur étant celui qui assommera l'autre le plus vite. Certains éléments de la maison sont des pièges comme le réfrigérateur qui vous glace si votre poursuivant à ouvert la porte. C'est dynamique, et même parfois un peu speed. On passe d'une pièce à l'autre très facilement, sans chargement ce qui accentue la rapidité de la poursuite ! Ça n'a pas l'air super comme ça, mais il suffit de s'affronter pour y prendre goût. De plus, nos 2 compères ont gardé leurs voix originales et poussent des cris de folie lorsqu'ils tombent dans un piège. La progression est un peu linéaire, même si l'on peut diriger son personnage où bon nous semble, et un peu répétitive. A chaque victoire, une nouvelle pièce de la maison fait son apparition avec d'autres items loufoques. Tom et Jerry in House Trap est un titre sans prétention qui réussit à distraire d'une façon originale, qui plaira aux plus jeunes avec un gameplay simple et accessible.

L'avis d' Alison 13 ans et Elodie, 10 ans

« C'est joli, amusant et très facile à manier. Dès que le jeu démarre, on arrive à comprendre le système pour courir et balancer des objets. Mais on s'amuse mieux à deux. C'est bizarre de jouer seul avec l'écran divisé. »

Mettez le doigt sur une bonne affaire
www.komogo.com
Hardware | Software | Jeux vidéo | Accessoires
Livraison gratuite
Paiement sécurisé Carte Bleue
Paiement à la livraison sans frais
KOMOGO

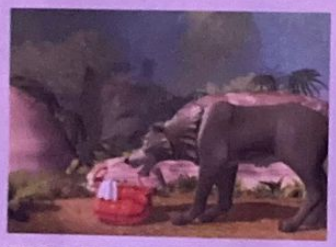
INTERDIT aux + de 18 ANS

Non, le mois de novembre ne sera pas tristounet. Pour affronter les frimas hivernaux, il suffit de se munir d'un tapis et de gesticuler en rythme avec les célèbres habitants de la jungle. Il en faut peu pour être heureux, lalalalilalèreu.

Editeur : Sony CE - Développeur : Ubi Soft (France/Chine) - Disponible en novembre

JUNGLE GROOVE PARTY

GROOVY BABY !



Le Livre de la Jungle, c'est l'histoire de Mowgli, l'enfant élevé par les loups en pleine nature hostile qui, après avoir été renvoyé dans le village des Hommes par le conseil des Loups, embarque dans une fantastique aventure à travers la jungle. Une fois la licence du chef-d'œuvre de Disney en poche, Ubi Soft s'est attelé à sa tâche, c'est-à-dire celle de réussir un jeu musical unique en son genre pour les jeunes joueurs. En effet, laissez tomber votre pad et branchez plutôt votre Dance Mat, ce tapis de danse spécialement créé en collaboration avec Guillemot, Thrustmaster et Sony.

Il faut appuyer sur les flèches du tapis lorsque les flèches à l'écran passent dans les cercles. Une petite dose de synchronisation est requise

Lorsque des traces de pas apparaissent, tapez le plus vite possible des mains et des pieds pour multiplier vos points

LE LIVRE DE LA JUNGLE EN 3D

En effet, un petit investissement est nécessaire pour apprécier pleinement le trip musical et acquérir le tapis magique. Celui-ci possède 4 marques principales : à gauche, à droite, devant et derrière. Des combinaisons apparaissent sur l'écran en suivant le rythme de la musique, qu'il faut ensuite reproduire avec les pieds, donc. Et l'exercice se révèle plus périlleux qu'il n'y paraît, même si les 5 niveaux de difficulté sont adaptés aux jeunes joueurs. Une dizaine de chansons librement inspirées du film sont au programme, avec un même nombre de personnages. En fait on ne peut au départ choisir qu'entre 5 personnages : Mowgli, Baloo, King Louie, Bagheera et l'éléphanteau. Les 5 autres sont à débloquer en dansant convenablement, en évitant les chutes. C'est le même système qui régit les chansons. Et si vous ne manquez pas de souffle, vous pourrez chanter les paroles des chansons qui s'affichent comme dans un karaoké. Evidemment il est possible de jouer sans le tapis, mais certaines combinaisons se révéleront acrobatiques ! Le mode Affrontement va demander un peu d'organisation. En effet, il n'est pas possible de jouer à 2 sur un unique tapis. Il va falloir alors trouver un partenaire de danse qui possèdent également le tapis, ou bien un joueur s'installe sur le tapis et l'autre branche son pad. Ce mode de jeu recèle de nombreux bonus bien sympathiques.

JUNGLE GROOVE PARTY

IL EN FAUT PEU POUR ÊTRE HEUREUX

Ainsi, si vous réussissez à effectuer une combinaison qui se trouve dans le rectangle du milieu sans vous emmêler les pédales, vous infligez un sort à votre adversaire qui peut voir apparaître de son côté un mur de feu ravageur qui fait disparaître les pas de danse. Chaque leçon de danse est coupée par un passage où l'on multiplie ses points. Le joueur muni du pad peut dès lors être avantagé, car le possesseur du tapis va être contraint de fournir un effort physique supplémentaire pour appuyer le plus rapidement possible sur les deux marques horizontales. De loin, on a l'impression de voir le joueur courir le 400 mètres ! Une épreuve assez physique et en même temps très drôle. Les bonus sont aussi présents dans le mode Individuel, mais leurs effets sont bénéfiques. Deux autres modes sont disponibles dans lesquels vous pouvez décortiquer les mouvements des amis de la jungle, ou bien regarder à loisir les magnifiques cinématiques en 3D. Un grand sage a déclaré que les plaisirs simples étaient les meilleurs. Avec un tapis et un peu de musique, on peut ainsi trouver un peu de bonheur. Et le principe n'est pas lassant, bien au contraire car le système de bonus permet de varier le rythme des exercices. Ce style de jeu musical destiné aux plus jeunes devrait également séduire les plus âgés qui trouveront un moyen détourné pour faire un peu d'exercice. Et voilà, je viens de trouver une nouvelle fonction pour ce Jungle Book Groove Party, qui est décidément plein de ressources. Plus sérieusement, la volonté du développeur est de viser un public familial. Ce titre est donc accessible à tous, avec un principe simple doté de mélodies entraînantes. Les personnages du Livre de la Jungle bénéficient en plus d'un charisme accrocheur.

De somptueuses cinématiques avec les personnages du Livre de la Jungle sont à visionner entre les phases de chanson du mode Histoire

L'avis d'Alison 13 ans, et Élodie 10 ans

« C'est la première fois que l'on essaie un jeu comme celui-ci. Les chansons sont entraînantes, et les différents pièges que l'on peut envoyer à son adversaire sont très drôles. Tout comme le passage où l'on peut multiplier ses points en appuyant le plus vite possible sur les deux boutons, ou sur le sol. »

Leur note sur le jeu **7**

3615 Consol Plus

Qu'on se le dise !
Commande
et paiement en ligne
sur nos sites internet :
www.consolplus.com
ou www.dvdcplus.com
la e-vpc c'est nous !

Revendeurs, Contactez-Nous !

CHUTE A PRIX

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
MIKE TYSON BOXING	299 F	BALDUR'S GATE	TEL
SPIDER MAN	299 F	BASS LANDING	TEL
FORMULA ONE 2000	299 F	CHICKEN RUN	TEL
HIDDEN & DANGEROUS	299 F	NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
KOUDELKA	329 F	LA PETITE SIRENE	TEL
KO KINGS 2001	329 F	SUPERMAN	TEL
ALIEN RESURRECTION	349 F	STAR TREK INVASION	TEL
ISS PRO 2000	349 F	TONY HAWKS PRO SKATER 2	TEL
STAR TREK INVASION	TEL	X MEN MUTANT WARS	TEL

JEUX D'OCCASION PSX

A TOUS LES PRIX !

CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEM TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BIO AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 10/ 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Offres limitées aux stocks disponibles - Photos non contractuelles

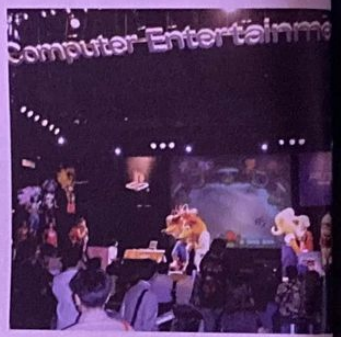
Par Edouard Duchamp

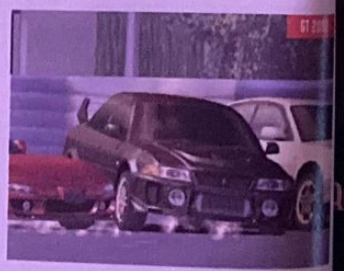
TOKYO GAME SHOW AUTOMNE 2000

LA PLAYSTATION 2 PREND SES MARQUES

Le Tokyo Game Show, l'un des plus grands salons consacrés aux jeux vidéo dans le monde, ouvrait ses portes en septembre. L'occasion pour PlayStation Mag d'aller y faire un tour et de découvrir les dernières infos en termes de PlayStation 2. Le point sur la situation.

Voilà donc le Tokyo Game Show, cru de septembre 2000. Cela fait un an jour pour jour que la PlayStation 2 a été présentée au public. Depuis, la console s'est vendue à plus de 3 millions d'exemplaires en six mois ce qui constitue un record en termes de ventes d'électronique de loisir. Elle a aussi déçu énormément de professionnels du milieu qui critiquaient les jeux présents et à venir, arguant un manque d'exploitation des capacités de la machine (critiques souvent justifiées il est vrai). Et enfin, elle a déjà, avant sa sortie européenne, commencé à exciter les avides de scandales à cause de son prix. Pourtant, la PlayStation 2 va commencer à valoir son prix, si on regarde les jeux qui ont été présentés cette fois-ci au Tokyo Game Show. Les jeux PlayStation 2 représentaient environ un tiers des produits présentés, preuve s'il en est, du dynamisme et de l'enthousiasme des développeurs vis-à-vis de cette plate-forme.

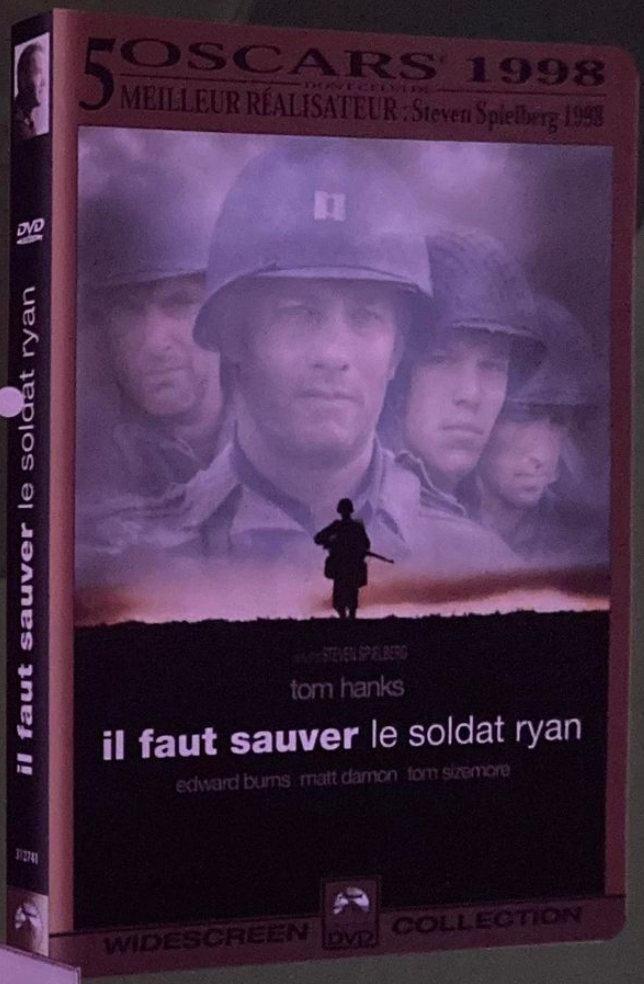




PETIT TOUR DES ÉDITEURS...

Commençons par rendre à César ce qui lui appartient pour parler du stand Sony lui-même. Outre une version japonaise de **Crash Bash** (voir nos castings dans ce numéro), qui se nomme Crash Carnival au pays du sushi, on pouvait découvrir divers titres plutôt sympas. Le premier d'entre eux fut bien entendu le grand, le beau, le magnifique **Gran Turismo 2000**. C'est le producteur-concepteur du jeu lui-même, Kazunori Yamauchi, qui faisait la présentation de son jeu sur une grande estrade éclairée par de nombreux spotlights. Sur toute la partie droite de l'immense stand, des bornes de jeu avec un produit certes pas encore finalisé mais déjà superbe. Pour l'occasion, Sony présentait aussi l'accessoire officiel, complément indispensable au Real Driving Simulator, un volant à retour de force (c'est-à-dire plus ou moins difficile à tourner selon l'état de la route). Cet accessoire fabriqué pour Sony par Logitech qui a travaillé en étroite collaboration avec l'équipe Gran Turismo permet de profiter encore plus du réalisme de pilotage que propose le jeu. Une alliance réussie ! A côté de cela, le toujours magnifique **Dark Cloud**, que nous vous détaillons en page 38, et une surprise : **Sky Gunner**.

La bombe de Spielberg en DVD



Bonus
- un 2ème DVD avec : Making of, Interviews, Bandes annonces
- un livret exclusif
- des menus animés

Qualité cinema
- Son 5.1
- Image 1.78

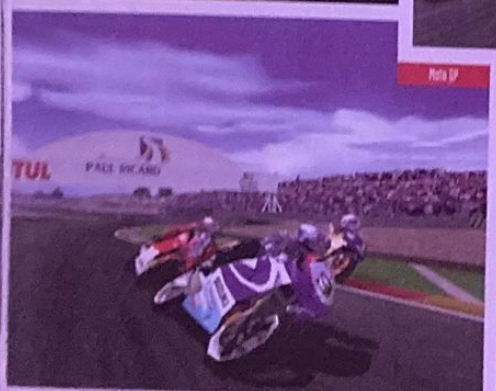
UN DOUBLE DVD HISTORIQUE ! Retrouvez ce film mythique récompensé par 5 Oscars®, dont celui du meilleur réalisateur pour Steven Spielberg. Et découvrez un deuxième DVD contenant le making of, des interviews et les filmographies des acteurs, ainsi qu'un livret exclusif présentant les notes de production.

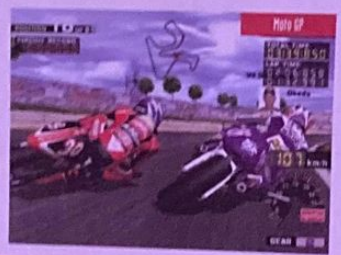
Paramount le Géant du Cinéma aujourd'hui en DVD

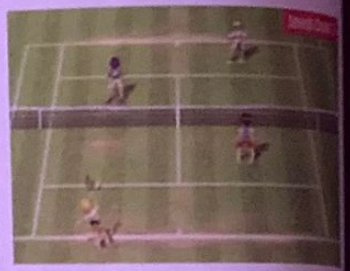
Un jeu dont personne n'avait encore entendu parler sur PlayStation 2. A la manière d'Ace Combat, le jeu se déroule dans les airs et vous propose de remplir des missions bien précises. Mais là où l'on proposait des avions de chasse et des conflits politiques à résoudre dans le titre culte de Namco, Sky Gunner propose une ambiance bon enfant et des appareils farfelus dans le style néo-rétro teinté d'années 30 dont les modélistes japonais raffolent. Le résultat de ce mariage curieux du combat aérien et du burlesque graphique nous donne un jeu comique et à la fois bourré d'une action dynamique et prenante. Le jeu n'était malheureusement pas encore terminé, et même si quelques petits problèmes au niveau des graphismes étaient encore présents, nul doute que la version finale sera irréprochable.

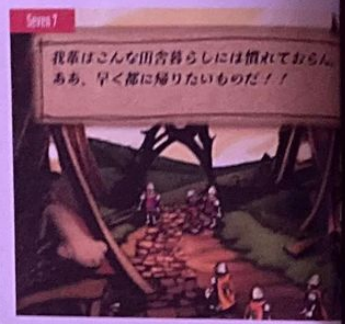
LE BRAS DROIT...

Namco, qui depuis toujours a assuré la production des plus grands hits sur la console de Sony n'aurait aucune raison d'arrêter en si bon chemin, et c'est ce qu'il fait. Hormis un jeu pour console Game Boy, le stand ne présentait que des jeux PlayStation 1 ou 2, et de grande qualité. Commençons donc par **Tales of Eternia**, un jeu de rôle à la Final Fantasy sur la première PlayStation, aux graphismes superbes. Un titre qui malheureusement n'arrivera pas jusqu'en France. Passons ensuite directement à la nouvelle génération de machines, avec trois titres PlayStation 2. Le premier d'entre eux est le très attendu **Moto GP**









(voir nos castings pour nos premiers essais). Le second n'était autre que la suite d'un titre que nous avons beaucoup aimé à la rédaction : Klonoa. Pour ce **Klonoa 2**, Namco a mis les petits plats dans les grands, et nous offre une qualité graphique jamais vue encore sur la console noire. Pour commencer, tous les personnages bénéficient d'un style graphique qui a la cote en ce moment, et qui est baptisé au japon « manga dimension ». Dans son principe, il suffit d'envelopper d'un gros trait noir tous les éléments 3D d'un jeu, afin qu'il possède un aspect cartoon. Paraissant très simple sur le papier, ce système demande des calculs très précis. Klonoa utilise donc avec brio ce système, et gagne la palme du jeu le plus beau du salon, sans aucun conteste. Une réussite ! Notons enfin la présence d'un jeu de rôle au titre étrange : 7(Seven). Un produit aux graphismes baroques, et au système de combat complexe mais intéressant. Il n'est pas prévu en Europe pour le moment...

LE SERPENT A LES REINS SOLIDES...

Incroyablement actif au Japon depuis l'année dernière, l'éditeur Konami prouvait par son nombre de jeux présentés, qu'il était le grand leader d'une industrie japonaise pourtant légèrement en retrait, économiquement parlant. Présenté dans un petit coin avec discrétion, c'était bien sûr **Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty**. Le jeu tourne désormais en temps réel, et bien que la borne ne permettait de voir qu'une démonstra-

INTERNET 199 F/MOIS
ORDINATEUR COMPRIS
+ COMMUNICATIONS 5 H/MOIS

LE BEURRE L'ARGENT DU BEURRE
ET L'ORDINATEUR DE LA CRÉMIÈRE

Si vous n'avez pas internet parce que vous n'avez pas d'ordinateur, ne cherchez plus, vous avez trouvé la solution clefs en main. Les forfaits *e-pack* de Net-Up vous donnent : l'accès Internet illimité + 5 heures/mois de communications + un ordinateur multimedia avec jeux et logiciels et les services après-vente Net-Up dont la garantie 3 ans. Alors choisissez le forfait qui vous convient :
Forfait Family* à 199 F/mois avec un ordinateur IBM (Intel Celeron 533 Mhz), Modem intégré, lecteur CD-Rom et écran 15".
Forfait Expert* à 249 F/mois avec un ordinateur IBM (Intel Celeron 633 Mhz), lecteur DVD et écran 17".
Forfait Business* à 299 F/mois avec un ordinateur portable Toshiba (Intel Celeron 550 Mhz).

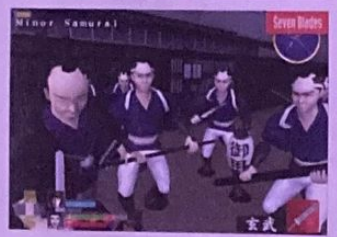
Parce que sans ordinateur, Internet ne sert à rien, Net-Up vous offre la solution tout compris.

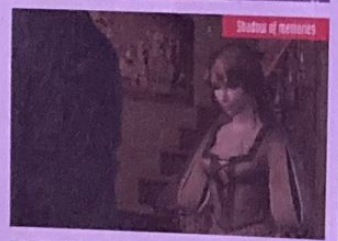
0 825 150 160
(0,99F TTC/mn)

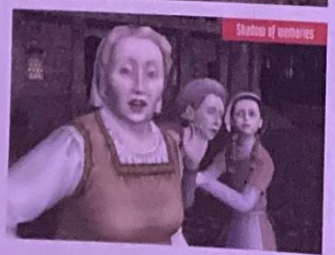
Pour gagner du temps avec nos hôtesses, merci de vous munir des pièces suivantes : RIB - Carte d'identité ou passeport - chéquier. Rappeler le code offre : PSM005.

Net-Up
www.net-up.com
L'internet qui a tout compris.

* Les Global Services (RCS Marseille B 410 816 179) vous proposent de souscrire sur 36 mois un de ces 3 forfaits incluant un accès Internet avec 5 heures de communications/mois sur 36 mois (ou dans 10 ans/mois) et la vente d'un ordinateur IBM 333 Mhz (Forfait Family pour 199 F/mois, coût total 7164 F) ou IBM-DVD 633 Mhz (Forfait Expert 249 F/mois, coût total de 8964F) ou un portable TOSHIBA 550 Mhz (Forfait Business 299 F/mois, coût total de 10764 F). LGS se réserve le droit de proposer un modèle équivalent en plus puissant. Garantie minimale 3 années.





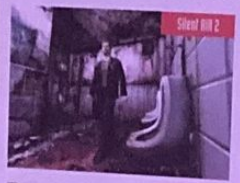


tion tournante sans possibilité de jouer, on peut sans aucun doute parier sur le statut de jeu culte qu'aura le jeu lors de sa sortie… dans très longtemps malheureusement. Heureusement Konami présentait tellement de jeux qu'il était tout à fait possible de passer à des titres beaucoup plus accessibles et surtout, des titres à la commercialisation d'une proximité acceptable. **Zone of Enders**, un jeu de combat avec des robots volants superbement pensés au niveau de l'apparence est le premier d'entre eux. Au programme, de l'action trépidante pour un jeu pensé par le réalisateur de tous les Metal Gear, à savoir Hideo Kojima lui-même. Une autre série de jeux cultes qui connaît un nouveau volet grâce à la puissance de la PlayStation 2, c'est Silent Hill. Pour ce nouvel épisode du jeu le plus glauque de l'Histoire, Konami a fait appel à des graphistes de plus grand talent, et au vu des premières images, on ne peut que s'en réjouir. Au niveau de la photographie, puisqu' avec un jeu d'une telle qualité on est plus tenté de parler de photographie que de graphismes, les premières secondes de jeu font immédiatement penser à du David Fincher (réalisateur de Seven et Fight Club). Dans **Silent Hill 2**, les décors bourrés de détails sont sales, crades, tachés, et cela renforce encore les sensations malsaines que l'on trouvait dans le premier volet. Dans le même genre, on pouvait aussi s'essayer à **Shadow of Memories**, un jeu d'action/aventure qui permet des déplacements très libres dans une ville vaste et de bonne facture. A la manière du titre précédent, les animations faciales ont fait preuve d'un grand soin lors de la mise au point du produit, et chaque personnage peut ainsi afficher une palette incroyable de sentiments, venant justifier enfin l'appellation « emotion engine » du processeur central de la machine. Et pour finir sur une note plus légère, notons un Goemon ainsi que quelques jeux de musique dont Konami a le secret. **Goemon**, c'est un jeune ninja qui va vivre de fabuleuses aventures dans un monde vaste, sur le thème des légendes japonaises. Course à dos de tigre blanc, saut de branche en branche et graphismes mignons pour une production mineure mais agréable. Terminons enfin avec Konami et ses accessoires fous :

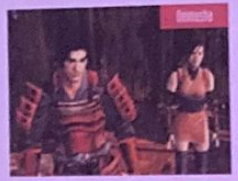
Keybordmania et sa manette qui n'est qu'un simple clavier de synthétiseur, et enfin ParaPara-Paradise, un jeu incroyable dont les lycéennes japonaises sont folles ; en effet, ce titre reproduit à l'identique le Parapara, danse à la mode dans les milieux branchés tokyoites. On ne connaît pas encore l'aspect du périphérique, mais Konami promet une mini-cabine avec 6 capteurs…

POINT DE KARATÉ, MAIS DU KATANA

Chez Capcom, l'actualité est assez faible au niveau des consoles de Sony. Il faut dire que depuis un certain temps déjà Capcom a pris la décision de faire tous ses jeux d'arcade sur les systèmes Naomi, à base de Dreamcast, facilitant ainsi les adaptations sur cette dernière. On pouvait trouver pourtant **Rockman X5**, la suite du frère de la revanche de la sœur comme on dit dans les magazines de cinéma. Un jeu de plate-forme sans grand intérêt pour la PS one, qui ne brillait pas par son originalité. La médiocrité aussi sur la grande sœur PS2, avec pour commencer l'incroyablement mauvais **Snowboard Heaven**, un jeu qui même sur PS one aurait été jugé comme laid et indigne des capacités de la machine. Imaginez donc bien que sur PS2, il fait figure de

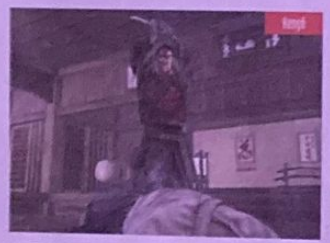


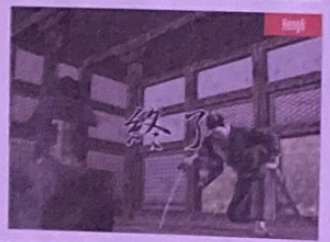
plaisanterie ludique. Non, le jeu majeur chez Capcom, celui pour lequel d'ailleurs la rédaction de PlayStation Magazine a beaucoup d'attentions, c'est bien entendu **Onimusha**. Cette fois-ci, le jeu est bientôt terminé, et il sera disponible pour fin janvier dans l'archipel. La version française n'est plus à confirmer, c'est en fait l'éditeur qui reste à confirmer chez nous : Virgin, Eidos, ou la fraîchement fondée société Capcom Europe ? Seul l'avenir nous le dira, mais pour le moment on ne peut que saliver devant les photos de ce qui s'annonce comme un grand jeu d'action/aventure, mêlant à la fois les qualités d'un jeu comme Resident Evil et Bushido Blade.

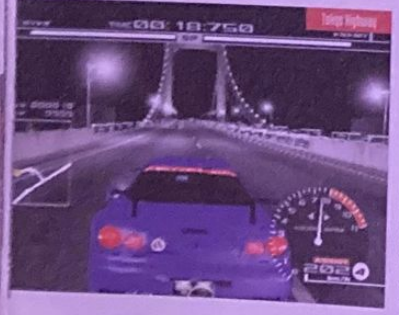


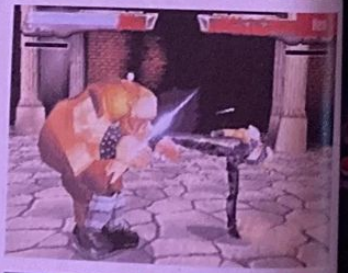
LA VOIE DU SAMOURAI, DEUXIÈME !

Moins fantaisiste qu'Onimusha, mais traitant tout de même de samouraïs, voici venir **Kengô**. Le studio de développement japonais Light Weight, qui a déjà commis le très grand Bushido Blade, coupe le cordon et co-produit avec l'éditeur Genki ce titre d'une fidélité étonnante aux préceptes de Miyamoto Musashi lui-même. Le joueur choisit un personnage, puis le dojo dans lequel il va affûter son art. Mais l'art des samouraïs n'est pas basé uniquement sur l'apprentissage, et à un moment ou un autre, le temps du jugement vient inexorablement. Il faudra alors défier d'autres dojos dans des combats à mort pour l'honneur de son école. Loin des ninjas volants et autres samouraïs verts de Soul Edge, Kengô propose des graphismes sombres et gris, sobres mais puissants, à la manière d'un film de Kurosawa. La seule couleur vraiment lumineuse dans le jeu sera produite, telle une récompense ou une sanction, par le sang versé des blessures. Sobre et déjà culte. Un autre titre, malheureusement moins intéressant pour nous joueurs occidentaux chez Genki, c'est **Tokyo Highway Battle Zero**. Un jeu de course très original, se déroulant uniquement la nuit, sur l'équivalent du boulevard périphérique de Tokyo. A la manière d'un « lascar », il faudra customiser votre bolide avant de défier d'autres conducteurs. Un jeu déjà prévu en France chez Crave, tout comme Kengô d'ailleurs.









LE ROI DU JOUET EN PISTE

Même si en France les activités vidéo-ludiques de Bandaï se sont calmées en même temps que la vague de popularité du dessin animé Dragon Ball Z, l'éditeur reste par contre l'un des plus actifs au Japon. Possesseur de licences importantes en matière de mangas ou de dessins animés, il parvient chaque année à tirer son épingle du jeu des meilleures ventes grâce à des produits pas toujours très bons mais aux titres accrocheurs. Pourtant cette fois-ci, ces jeux trompeurs n'ont pas vraiment été de la partie et pour cause, l'éditeur proposait sa propre console, directement compatible avec la PlayStation 2 d'ailleurs. Le nom de cette petite merveille : la WonderSwan Color, concurrente directe aussi bien en matière de

GAGNEZ
Des gants de boxe dédicacés par Mike Tyson (valeur 1500 F TTC)
100 t-shirts griffés Mike Tyson (valeur 150 F TTC)
en appelant le 08 92 68 90 85**

TYSON!

42 KO*, VOUS ETES LE PROCHAIN

Soyez Mike ou affrontez-le !
Battez-vous contre le champion et une tonne d'adversaires impitoyables pour votre accession au titre suprême. Ou, incarnez Tyson, et ressentez ce que c'est que d'assommer la terre entière !

C'est réel ! C'est féroce !
Le réalisme incroyable inclut des effets sonores, du sang, des chocs faciaux et de la sueur. Des niveaux de récupération individuels peuvent provoquer la chute d'un champion blessé.

Défiez le monde !
106 boxeurs, 16 rings, jusqu'à 8 joueurs et trois modes de jeu incluant les modes Compétition, Tournoi (combats éliminatoires) et Mondial : management stratégique d'un boxeur avec entraînement, diététique et calendrier des combats.

Envoyez-les au tapis !
Possibilité de booster vos coups pour augmenter les dégâts - ébranlez ainsi vos adversaires puis regardez-les vaciller et tomber sous les feux de la rampe.

** Règlement déposé chez Maître Giovannone, Huissier de justice à Lyon, disponible à l'adresse du jeu : Jeu Mike Tyson Boxing BP 1215 69611 Villeurbanne Cedex. Remboursement forfaitaire de l'appel (sur la base de 2 mn) et des frais d'envoi à la même adresse. Jeu gratuit et sans obligation d'achat du 02/11/00 au 11/01/01. 2,21 F TTC/mn

PlayStation

www.codemasters.com

POUR TOUS PUBLICS

Codemasters
GENIUS AT PLAY

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All Rights Reserved. "Codemasters"™ and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Mike Tyson Boxing"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Mike Tyson"™ is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. ***LE GENIE DU JEU" au 19/10/00

positionnement sur le marché que techniquement, de la Game Boy Advance de Nintendo. Le premier jeu de la WonderSwan Color sera d'ailleurs un remake du premier Final Fantasy sorti en 1986, entièrement refait pour l'occasion. Le premier jeu qui utilisera la capacité de connexion entre la WonderSwan Color et la PS2 sera **Gundam** (voir notre dernier numéro). Très célèbre robot japonais, Gundam sera à la fois un jeu de tir et d'action, très réussi, sur PlayStation 2, et un jeu d'aventure sur WonderSwan Color. Jouer au second et en télécharger les sauvegardes sur PlayStation 2 permettra de débloquer de nouveaux niveaux de jeu. L'autre titre de Bandai qui a retenu notre attention sera la tardive mais excellente adaptation du célèbre dessin animé « Ken Le Survivant » sur PS one. Un jeu de combat (pouvait-il en être autrement) qui respecte à la lettre l'ambiance apocalyptique de la série tout en proposant une jouabilité exemplaire. Tous les produits du stand Bandai ne sont malheureusement pas encore prévus en France.

CONCLUSIONS ?

Comme toujours, quantité ne rime pas forcément avec qualité, et entre les jeux de musique, de dominos japonais ou de stratégies complètements obscurs, les titres tellement honteux qu'on les croirait à peine finis alors qu'ils sortent demain, et enfin ceux qui ne sortiront jamais en France, nous n'avons fait ici qu'une sélection des meilleurs, ou des plus représentatifs qui font les temps forts du jeu vidéo au Japon. En tout cas, la PlayStation 2 est, on s'en rend bien compte avec ce salon, devenu un objet commun, que l'on ne convoite plus éperdument, mais que l'on consomme régulièrement. On la prédisait difficile à programmer et c'est malheureusement toujours le cas. Toutefois, les programmeurs savent désormais contourner les difficultés, et les jeux de seconde génération, plus beaux, plus grands, commencent déjà à arriver, on le voit notamment avec Klonoa 2 ou encore Sky Gunner, développés en un temps « record » pour une machine comme celle-ci. On peut s'attendre à être surpris dans les mois à venir.

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · PLAYSTATION 2 · GAME BOY

TOUS LES JEUX PLAYSTATION

3615 Cheat
2,21F/mn
Astuces, codes & solutions pour les jeux vidéo. Tous les jeux vidéo !

NOUVEAUTÉS & ARCHIVES
(+ DE 400 TITRES...)

Et les autres ?

Bien entendu, ces 5 pages ne reflètent pas entièrement l'actualité du salon, et quelques petits éditeurs présentaient eux aussi des produits pour les consoles Sony, qu'elles soient One ou 2. Nous n'avons juste pas jugé forcément très pertinent de vous les montrer, soit à cause d'un destin incertain en France, voire à cause de leurs qualités douteuses. On passera donc très vite sur le superbe mais incompréhensible G1 Jockey, de Koei, un magnifique pari de tiercé plus vrai que nature sur PlayStation 2, dont bien entendu aucune sortie n'est annoncée pour la France. Continuons ce petit tour d'horizon avec Takara, éditeur japonais habitué des produits douteux avec ChoroQ HG sur PS2, un jeu de course avec l'équivalent japonais de nos petites majorettes, pitoyable. Du même éditeur, Tatsunoko Fight, un jeu de combat étrange sur PS one regroupant des personnages de la firme homonyme, on notera parmi eux quelques héros de la très vieille série La Bataille des Planètes. Chez Hudson, on nous prépare un nouveau Bomberman plein de petites épreuves amusantes pour fêter les 15 ans du héros, toujours sur PS one, tandis qu'un jeu d'action étrange, DNA, n'impressionnait personne sur PS2. Bien des titres aux sorties françaises plus que certaines, comme vous le voyez.

DVD VIDEO
KAZE
www.kaze.fr

sake, bagnoles et petites pépées

GUNSMITH CATS

interviews des réalisateurs / making of / galeries d'images / filmographies / + Kaze

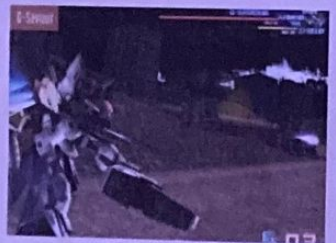
boutiques spécialisées - extrapole - fnac - virgin megastore

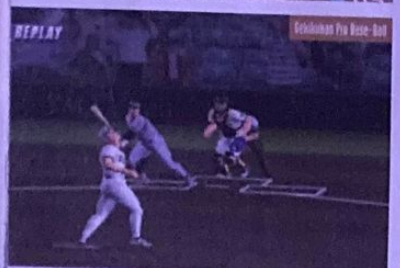
PLAYSTATION 2

LES SORTIES PS2 AU JAPON

QUANTITÉ : OUI, QUALITÉ ???

Les développeurs japonais semblent étrangement peiner sur la PlayStation 2. Alors que les Canadiens et SSX étonnent, que les Anglais de The Getaway nous montrent des images incroyables, que les Américains d'Oddworld (Munch) ou d'Epic (Unreal) préparent des titres événements, l'archipel nippon déçoit. Une première en 25 ans de jeu vidéo.





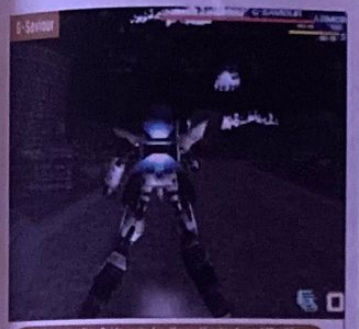
« Qui est en première base » pourrait demander Bain Mon tant les graphismes du jeu sont réalistes.

Fin septembre, un mois après sa sortie, Dragon Quest VII (voir notre dernier numéro) tient toujours le haut du pavé en termes de ventes au Japon. Pourtant, certains éditeurs osent tout de même sortir des titres PlayStation 2, osant espérer que le roi DQ ne sera pas un frein pour les ventes. Le premier titre à pointer le bout de son nez sera donc **Gekikukan Pro Base-ball End of The Century 1999**. Le fameux jeu de base-ball de Squaresoft, qui devait complètement révolutionner le genre sur PS2, mais qui malheureusement n'en finissait pas d'être retardé pour une histoire de licence. Malheureusement ces droits (véritables noms et équipes) appartiennent à Konami (Metal Gear, Silent Hill etc.), qui longtemps les a jalousement gardés. Histoire de sortir son propre, et finalement médiocre, jeu de base-ball avant celui de Square. Finalement, les deux éditeurs ont trouvé un terrain d'entente, et Gekikukan le chemin des magasins où il s'en est arraché environ 350 000 pièces. Il constitue le record du meilleur démarrage de ventes pour un jeu PS2. Avec Gekikukan, le réalisme est de mise, même si tout n'est pas encore parfait, contrairement à ce que laissait penser les premières images du jeu. Même si la gestion des déplacements des personnages est assez « étrange », il est vrai que les animations des personnages ultra-réalistes, ainsi que le système de jeu très complet sont attirants. Un bon titre qui ne sera pas, hélas, le titre événementiel tant attendu au Japon.

FESTIVAL DE RATÉS

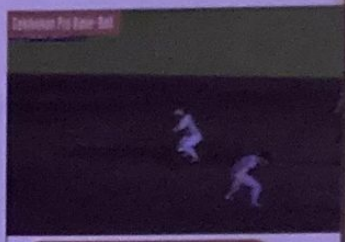
Et les autres sorties au Japon ? Celui qui ouvre le bal, c'est **Silpheed**. Jeu de tir culte à l'époque des consoles 16 bits, cette suite très attendue sur PlayStation 2 est une déception. Certes, on garde la dimension du jeu grand spectacle avec moult explosions et force changements d'environnements 3D en temps réel. Cependant, ce jeu de tir est d'une part assez peu excitant à jouer, un problème inconnu dans un jeu d'action, mais il est surtout techniquement imparfait. Sans aucune raison, sans aucune justification à l'écran, Silpheed ralentit souvent. Inadmissible. Autre déception : Reiselied Ephemeral Phantasia, un jeu de rôles de Konami. A peine plus beau que la version PlayStation 1 d'Alundra 2, le jeu ne fait pas honneur aux capacités de la machine, bien au contraire. Détails pitoyables à l'écran (ça existe encore les buissons carrés sur

Des graphismes irrévocables pour un jeu de stratégie original.



Une animation fluide, mais des décors désertés et une difficulté inexistante.

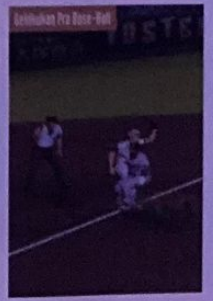
Se tirer aux pluches pour vaincre Silpheed est trompeur. Ce n'est pas au niveau esthétisme que le bât blesse, mais au niveau de l'animation.



Une animation de choix, mais un comble pour titre dû au marque de textures. Dommage.

PS2 ?), animation d'une lenteur insupportable, bref, du fond de corbeille. Passons vite fait à **G-Saviour**, de Sunrise Interactive. Encore un jeu d'action avec un robot géant en vue de dos. Celui-ci est vide, mou, et beaucoup trop facile pour pouvoir intéresser qui que ce soit, assurément. Terminons ce palmarès des jeux décevants avec un titre plutôt bon et très surprenant : **Ring of Red**. Dans ce wargame original, l'Histoire de la Seconde Guerre mondiale a entièrement été revisitée. A cette époque, les armées du monde entier possédaient déjà des robots géants, et n'ont pas hésité à s'en servir pour chaque bataille décisive. C'est ainsi qu'Hitler et Staline se sont alliés contre tous les autres peuples du monde, et ont gagné la guerre en Europe. 1964, le Nord du Japon est complètement sous le contrôle des nazis, et vous allez devoir le libérer. Pour simplifier, nous dirons qu'il s'agit là d'un simple Front Mission 3, un peu différent dans le principe puisqu'il y aura tout de même une petite part d'action dans les combats, le joueur devant viser lui-même lors des assauts au canon. Mais vous l'aurez compris, nous n'avons pas non plus le jeu du siècle entre les mains. Les joueurs japonais attendront plutôt les sorties du mois de décembre, nombreuses et s'annonçant de qualité.

Des graphismes d'une pauvreté honteuse sur PlayStation 2 qui ne sont pas sauvés par une animation sans rythme !



société
Recherche
à Racheter
pour ses clients

BOUTIQUES DE JEUX VIDÉO

+ emplacements N°1
+ bonnes surfaces de vitrines
+ espaces de 100 m2
+ CA mini de 3 à 4 MF
+ sur l'ensemble du territoire

Pour vos propositions : envoyer un FAX avec vos coordonnées au

01 56 62 33 34

PLANETE RUSHES

La PlayStation 2, mythe ou réalité ? Ainsi si la sortie de la nouvelle console de Sony est imminente, nous vous avions prévenu, il n'y en aura pas pour tout le monde ! La PlayStation 2 arrive donc belle et bien en Europe en nombre limité. En attendant, sa soeurette, la charmante PS one, poursuit son petit bonhomme de chemin et semble d'ores et déjà charmer un public de connaisseurs. Rarement transition de console ne se sera effectuée avec une telle souplesse...

All Over the World

Sources : C.T.W. (Europe), Weekly Famitsu (Japon), l'Interactive Enterainment Services (Etats-Unis)

Top 5 Europe

Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision, skate)
Spider-Man (Activision, action)
Sydney 2000 (Eidos, athlétisme)
Rayman 2 (Ubi Soft, plate-forme)
Tenchu 2 : Birth of Stealth Assassins (Activision, action furtive)

Top 5 Japon

Dragon Quest VII : Soldiers from Eden (Enix, jeu de rôle)
Gekkikukan Pro Baseball : At the end of the Century 1999 (Square, baseball)
Jikkyou World Winning Eleven 2000~Challenge to U-23 Medal (Konami, foot)
Dino Crisis 2 (Capcom, action)
Genso SuikoGaiden Vol. I: Swordsman of Harmonia (Konami, jeu de rôle)

Top 5 Etats-Unis

Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision, skate)
Madden NFL 2001 (Electronic Arts, foot US)
Tony Hawk's Pro Skater (Activision, skate)
Gran Turismo 2 (Sony, course)
Parasite Eve 2 (Square/Electronic Arts, Action)

Où l'on reparle de réservation

Voilà, c'est fini. Le samedi 7 octobre au soir prenait fin l'opération de réservation PlayStation 2 lancée par Sony depuis le 16 septembre. Et il s'en est passé des choses en ce court laps de temps. En effet, dès le premier jour, il fallait compter avec près de 16 000 appels (tous n'ont toutefois pas abouti à des commandes fermes). Quoiqu'il en soit, Sony a enregistré 50 000 réservations qui seront honorées dès le 23 novembre à minuit (le Virgin Mégastore de Paris organisera d'ailleurs à ce titre une soirée spéciale). Le plus étonnant dans l'histoire reste que, d'après des responsables de Sony France, les PlayStation 2 que vous trouverez en magasins dans moins d'un mois n'existent probablement pas encore ! Et pour cause la fabrication des 500 000 machines européennes (chiffre prévisionnel) n'a débuté au Japon qu'à la mi-octobre ! Le succès de la machine au Japon « vampirise » la production de console et le nombre de machines prêtes pour l'occident a donc été revu à la baisse. Aux Etats-Unis, le 24 octobre, il ne fallait compter qu'avec 500 000 PlayStation 2 (au lieu du million espéré). Pour conclure sur l'épisode Réservation, Sony France souligne que « compte tenu du nombre d'appels (...) nous aurions pu prendre 4 fois plus de commandes en pré-réservation ». Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de réserver, sachez toutefois qu'environ 50 000 autres PS2 devraient être commercialisées d'ici la fin novembre. Il va falloir se lever tôt pour espérer être servi.

Eidos n'est plus à vendre

Après plusieurs mois de recherches infructueuses, Eidos a finalement décidé de retirer sa candidature à la vente. Evanouies les tractations avec Infogrames, dissipées les rumeurs de rachat record : Eidos n'est plus à vendre, point final. En réaction à l'annonce le titre a accusé une baisse de 10 % le jour même à la bourse anglaise, tandis que depuis le début de l'année, l'action Eidos s'est littéralement effondrée de plus de 70 % ! Hum, la cata' pour les petits actionnaires qui ont misé sur la boîte de Miss Croft... Afin de stopper l'hémorragie, l'éditeur a déclaré que l'absence de repreneur ne gênerait en rien les objectifs de croissance, et patati et chose machin... Remarquez, grâce à des titres attendus comme le prochain Tomb Raider, Chicken Run, Time Splitters sur PlayStation 2, ou l'excellent Deus Ex sur PC, Eidos devrait pouvoir commencer à relever la barre financièrement parlant.

Tony Hawk, le million, le million...

Il n'aura pas fallu attendre longtemps avant d'assister au triomphe de Tony Hawk's Pro Skater 2. Un million d'exemplaires vendus aux Etats-Unis en l'espace d'une semaine, oui le carton est phénoménal et il ne s'agit que d'un début. Un record en tout cas pour Activision qui a vraiment su dénicher la poule aux œufs d'or en la personne du gars Tony. Un pari qui avait semblé osé il y a encore un an et qui s'avère désormais plus que payant. Désormais l'objectif affiché est de battre le record du premier volet qui trône encore très haut avec ses 3,5 millions d'exemplaires écoulés dans le monde. Comme quoi après le footballeur, le skateur vaut désormais aussi son bon pesant d'or...

Sony, mon ami...

Attention, dans la série « les robots tout mimi s'apprêtent à nous envahir », Sony franchit un second palier. En effet, d'après l'agence Reuters, le constructeur souhaiterait apporter de la compagnie à Aibo (meuh si, souvenez ce ch'tit chiot cybernétique). Ainsi un nouvel animal robotisé devrait être commercialisé d'ici la fin de l'année au Japon. A une époque où Sony semble tout faire pour rendre ses dernières créations compatibles avec la PlayStation 2, on se dit qu'il en sera probablement de même avec, euh, bah tiens nous l'appellerons « Grubugnu » en attente d'un nom de baptême plus officiel. Hop R1, lève la patte. Triangle, allez fais le beau... Pour l'instant outre la certitude qu'il s'agira « d'un ami d'Aibo » (sup... er...) peu, pour ne pas dire, aucune information concrète n'a encore filtré. L'avantage avec ce genre de bestiaux reste qu'il suffit de le débrancher dès qu'il commence à vous saouler, même si à 15 000 francs le caprice cela peut faire mal.

Soul Calibur 2 sur PlayStation 2 ?

Attention cette annonce doit être prise avec les pincettes d'usage. Explications. Tout d'abord Soul Calibur reste la suite (sur Dreamcast) de l'excellentissime Soul Blade (Soul Edge en japonais) développé par Namco. Face au succès remporté par la série, l'éditeur se devait donc de proposer une énième suite en arcade, et c'est là que tout se joue. En effet, d'après le réputé Amusement Grafliti (traitant de l'actualité arcade), Soul Calibur 2 initialement prévu sur la carte Naomi (compatible avec la Dreamcast de Sega), vient récemment de disparaître des plannings pour réapparaître quelques jours plus tard avec une nouvelle mention : System 246 ! OK, j'ai conscience que tout cela reste encore un peu confus pour nombreux d'entre vous mais si je vous dis : System 246 = carte PlayStation 2 prévue pour l'arcade, je pense que tout devrait s'éclaircir. Bien évidemment, Namco n'a pour l'instant apporté aucune confirmation quant à une éventuelle adaptation sur PlayStation 2.

Electronic Arts ouvre la bouche en rythme

Vous avez peut-être déjà remarqué : les héros de jeux vidéo possèdent un don rare, ils savent généralement parler sans ouvrir la bouche, tout en nous gratifiant de monologues débilissantes ! Bon dans le fond ce n'est pas vraiment dramatique, mais histoire de se rapprocher toujours plus d'un réalisme « Emotion Engisnifiant », Electronic Arts a signé un accord avec la société LIPSinc. Au cœur de cet accord, l'utilisation du logiciel Echo qui permet de synchroniser la parole et les animations faciales, plus particulièrement celles des lèvres. Ainsi les quatre prochains jeux d'Electronic Arts sur PlayStation 2 (dont NBA Live 2001 et Madden NFL Football 2001, actuellement en développement) bénéficieront de cette technologie. Il sera intéressant de suivre et voir le résultat.

John Woo, Mission : PlayStation 2 !

Actuellement avec l'arrivée imminente de la PlayStation 2 et des consoles dites de « nouvelle génération », il est de bon ton de s'égosiller sur le rapprochement entre les industries du cinéma et du jeu vidéo. Oui, mais comment concrètement ? Allez, rêvons un peu, et disons que la solution viendra peut-être d'un nouveau studio de développement baptisé Digital Rim. Principal avantage de cette boite : l'expérience de ses fondateurs qui regroupent des membres de Digital Studios, Rainbow Studios, mais surtout Terence Chang et le très impossible John Woo (The Killer, Broken Arrow, Mission Impossible 2 etc.) ! Eh oui le chouchou d'Hollywood s'attaque aux jeux vidéo. Sa première mission ? Le développement d'un projet encore top secret sur PlayStation 2 dont la production aurait déjà débutée. Souhaitons leur bon courage...

Harry Potter ensorcelle Electronic Arts

Lorsque la plume de J.K. Rowling donna naissance à Harry Potter le petit sorcier, l'auteur ne se doutait probablement pas du phénomène qu'il (en fait elle, puisqu'il s'agit d'une femme) venait de créer. Légèrement ébouriffé, Harry est un jeune orphelin espiègle qui passe sa vie à l'école des sorciers. Véritable symbole de la mouvance Halloween, Harry a déjà écoulé 35 millions de livres dans 115 pays (en France, Gallimard a déjà vendu 580 000 exemplaires de la série), et ira désormais hanter nos consoles grâce à Electronic Arts. En effet l'éditeur vient d'acquérir les droits auprès de Warner Bros. Pris dans le tourbillon Harry Potter, EA a d'ores et déjà annoncé souhaiter développer des jeux reprenant l'intégralité des livres parus à ce jour et même du film actuellement en préparation dans les studios Warner. Une licence en or qui fera frémir de plaisir les plus jeunes d'entre vous.

Le coin du Net

ESPN X Games Snowboarding (PlayStation 2)

http://ps2movies.ign.com/media/previews/video/xgames_snowboarding/xgame1_3.mov

Il n'y a pas que Metal Gear Solid 2 dans la vie de Konami. Ainsi bien loin des considérations cinématographiques de Hideo Kojima, ESPN X Games Snowboarding vous entraînera sur des pistes abruptes. Plus réaliste que SSX d'Electronic Arts, ce jeu de snowboard devrait intéresser les amoureux de poudreuse et de ride en liberté. Pour plus de détails jetez donc un œil du côté des castings de ce numéro.

Dark Cloud (PlayStation 2)

http://ps2movies.ign.com/media/previews/video/darkcloud/darkcloud_2.mov

Jeu d'aventure très prometteur, au regard de cette vidéo Dark Cloud devrait nous offrir d'agréables moments. Univers enchanteur, concept intéressant (vous bâtissez le monde dans lequel vous évoluerez par la suite), musiques dans le style Wild Arms, tous les ingrédients semblent réunis. A suivre de très, très près...

Klonoa 2 : Lunatea's Veil (PlayStation 2)

http://ps2movies.ign.com/media/ps2000/video/klonoa2_101.mov

Probablement le titre PlayStation 2 le plus attendu par les plus jeunes. Avec son ambiance cartoon naïve et sa réalisation mêlant éléments 2D et 3D, ce nouveau Klonoa augure du meilleur. Un jeu de plate-forme qu'il ne faudra surtout pas manquer.

Les incontournables Les plus attendus

Les titres PlayStation 2 envahissent nos incontournables ! A quelques semaines de la sortie de la console, de nombreux jeux, récemment dévoilés, ont attiré notre attention. Reste à savoir si ces derniers tiendront toutes leurs promesses. Toutefois la PlayStation ou PS one continue à étonner en proposant un panel de titres variés et de qualité. Quelle que soit votre console, vous n'avez pas fini de jouer.

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

Driver 2
Editeur : Infogrames

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Le plus attendu

GT 2000
Editeur : Sony C.E.

Combat

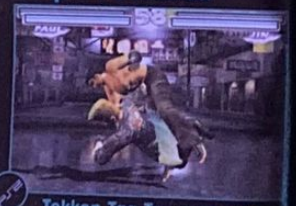
Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu


Tekken Tag Tournament
Editeur : Namco

Sport

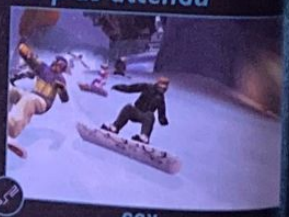
Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Pro Skater 2
Editeur : Activision

Yannick Noah All Star Tennis 2000
Editeur : Ubi Soft

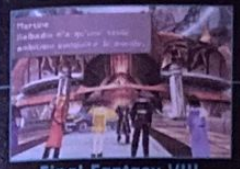
Le plus attendu

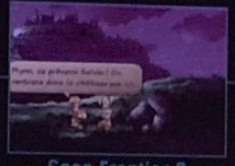

SSX
Editeur : E.A.

LA VIE. LA VRAIE.

RPG/aventure

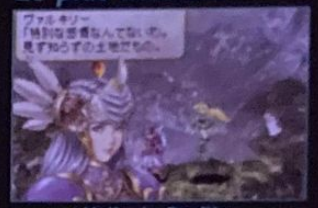
Les incontournables


Final Fantasy VIII
Editeur : Square


Saga Frontier 2
Editeur : Square

Suikoden II
Editeur : Konami

Le plus attendu

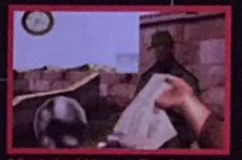

Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

Les incontournables

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Tenchu 2
Editeur : Activision


Medal of Honor Resistance
Editeur : E.A.

Le plus attendu

Alone in the Dark 4
Editeur : Infogrames

Bizarre

Les incontournables

Incredible Crisis
Editeur : Virgin I.E.

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Jungle Book Groove Party
Editeur : Sony C.E.

Plate-forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 3
Editeur : Sony C.E

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Le plus attendu

Aladdin Nasira's Revenge
Editeur : Sony C.E

Auchan

casting

CASTING

Par gana@joystick.fr

INTERNET

Ce mois-ci, Richard de Paris nous demande des conseils un peu techniques à propos de sa carte mère : « Je cherche des renseignements sur le port USB de la P55T2P4. Un ami m'a dit qu'il suffit de mettre un truc mais je sais plus quoi. Merci de m'aider. » Change d'ami.

JE BOUFFE OU JE SIFFLE ?

Sex, Love, Rock & Roll

Ils sont beaux, ils sont jeunes, ils dansent bien, ils possèdent la collection complète des Pokémon et ils leur arrivent même de jouer aux poupées Barbies. Les chippendiddys, version pré-ado des chippendales, font craquer les filles du monde entier qui à chacune de leur apparition s'arrachent leur soutien-gorge bonnet A et jettent leur appareil dentaire sur la scène. Chacun à son style, il y a Kyle le bagarreur prêt à défendre sa fiancée, Shane le romantique qui récite des poèmes de Robert Desnos, Simon le sportif imbattable à Deli-Delo et Daniel le dépravé qui leur fait boire du champomy pour les saouler.

http://www.chippendiddys.com/

The Chippendiddys!

Avec ou Sampras

A la question : « Est-ce que ce chien ressemble à Pete Sampras ? »

45 % pensent qu'en effet ce chien ressemble à Pete Sampras

31 % trouvent que bof

10 % sont d'accord avec les mecs qui disent bof

8 % affirment qu'il ressemble plutôt à un chien

6 % pensent que le chien ressemble à Pluto

http://www.mydoglookslikepetesampras.com/

Opération Tata yoyo

Après un mois de fermeture, Bide et musique est sur le point de réouvrir. Mais le combat n'est pas fini et le webcasting (Radio sur le Net) en France est plus que menacé par la toute puissante Sacem qui réclame sa part du butin http://www.sacem.fr/percevoir/tarifs.html.

C'est pourquoi je vous demande à tous de vous associer à moi pour une vaste opération... nom de code « Ringo ». Le mercredi 1er novembre, à midi très précise, la France entière se mettra à siffler avec moi l'air d'Annie Cordie Tata Yoyo pour manifester son soutien et fêter la réouverture du site. Et si ça suffit pas, on sifflera du Dick Rivers... fuiiii fuiii fuiiiiiii fuiii fuiiiiii fuiiiii fuiii.

http://www.bide-et-musique.com/

Bide et musique

Qui veut gagner des kilos ?

L'homme qui avait laissé pourrir ses pieds (http://www.thespark.com/health/stinkyfeet) revient avec le « Fat Project ». Peut-on prendre 15 kilos en 30 jours ? C'est ce qu'il va essayer de démontrer en prenant deux volontaires payés 3 000$ et en les nourrissant uniquement de Mars, de Twix, de Pizzas, de chips et en les obligeant à passer le reste du temps devant une console de jeux vidéo. Finalement il n'a rien d'exceptionnel son projet... je fais ça depuis 10 ans, moi.

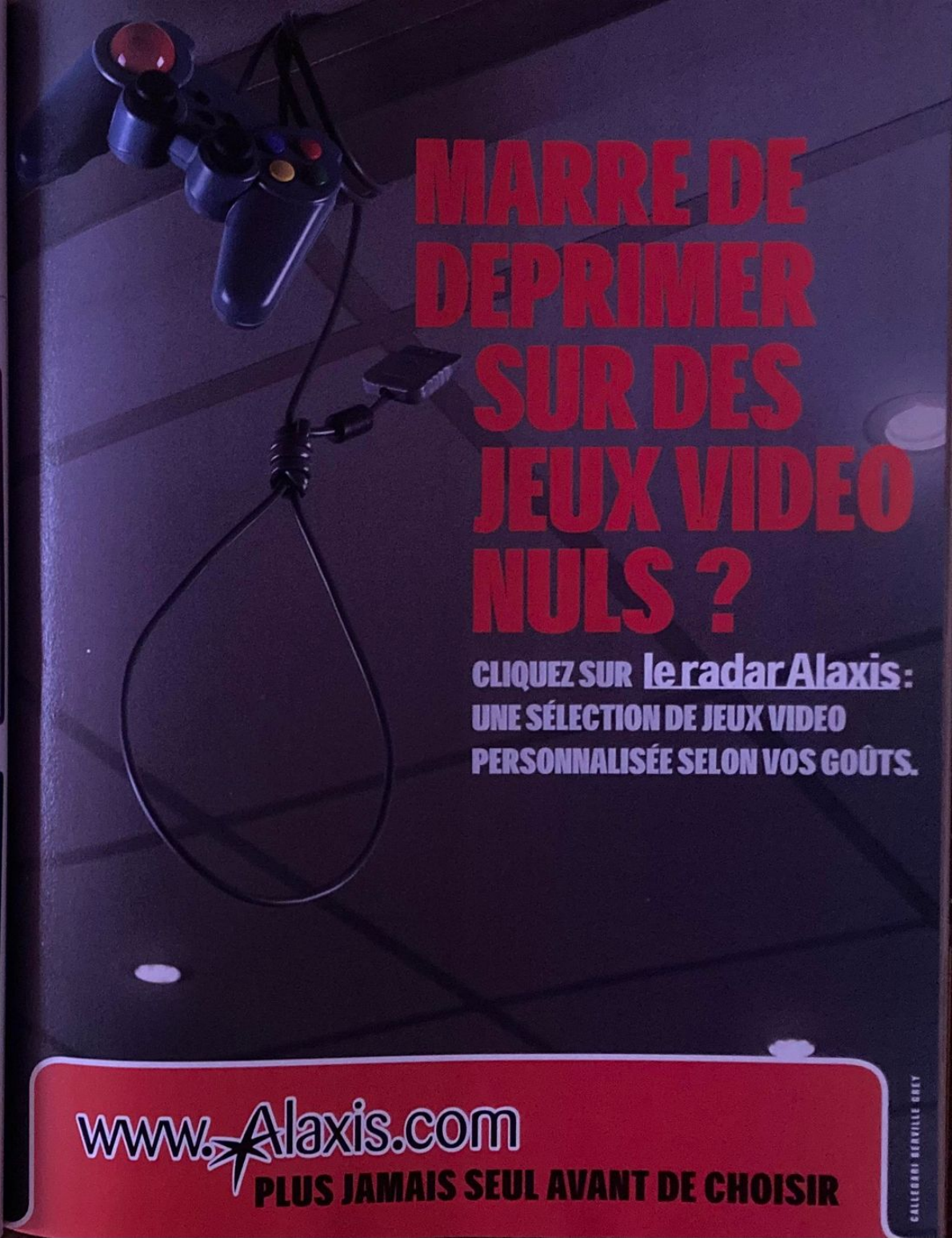
http://www.thespark.com/science/fat/

TheSpark's FAT Project

Ma voiture en Kit

Aujourd'hui c'est d[illegible] manche, alors je so[illegible] les outils et je vais fa[illegible]re un peu de bricola[illegible] sur ma voiture. [illegible] quand je dis bricolage, je ne parle pas de mettre u[illegible] couche de polish sur la carrosserie ou de rajouter d[illegible] feux anti-brouillard, je laisse ça aux beaufs. Moi, [illegible] que je fais c'est de l'art. Par exemple, là, je suis sur [illegible] point de finir la boiserie... tableau de bord entier[illegible]ment refait en allumette, pose de parquet dans tou[illegible] la caisse... j'ai même poussé la classe jusqu'à re[illegible]placer la boîte à gants par un tiroir de commod[illegible] Louis XVI, ça en jette grave.

http://www.markscustomkits.com/


MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?
CLIQUEZ SUR le radar Alaxis : UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS.
www.Alaxis.com
PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR
CALLEGARI BERVILLE GREY

par Stéphane Hubert

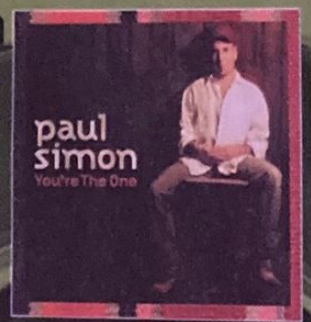
ZIK

Ça y est, le temps est devenu vraiment pourri, et cette fois vous avez une bonne raison pour ne pas aller bosser. Mais si, c'est possible. Dites simplement à votre patron que vous avez un rhume de cerveau carabiné et que votre médecin vous a prescrit un tout nouveau traitement à base de couette et de musique. On vous a même préparé l'ordonnance.

UN CD ET AU LIT

Paul Simon

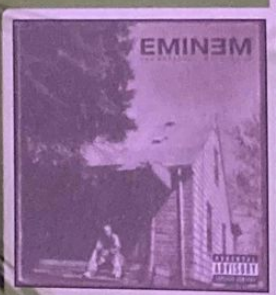
You're the One - Warner Bros Records



Jamais omniprésent, mais néanmoins toujours présent, on peut dire que Paul Simon est un artiste qui sait combiner reconnaissance mondiale et discrétion. Son nouvel album, peut-être un poil moins World Music que ses précédents, n'en est pas moins dépaysant. On retrouvera pêle-mêle de nombreuses influences exotiques, arrosées à une sorte de pop acoustique joyeuse et très complexe. Toujours aussi fin comme le Paul.

Eminem

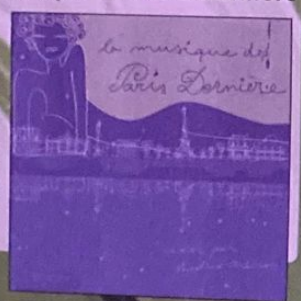
The Marshall Mathers - Polydor



Eminem cartonne et, ma foi, c'est amplement mérité. Le rap de ce jeune garçon, aux textes mégacrus, propose un flow neuf et super-efficace. Les groove G-funk de Dr Dre font un malheur, le son est mixé comme rarement, les mélodies super-accrocheuses (mention spéciale à Stan et à The Real Slim Shady), bref, on ne peut que rejoindre l'opinion publique et faire dans le consensuel. D'ailleurs, un de mes amis armuriers me le disait encore récemment : « Eminem, c'est vraiment de la balle ». Oui, je sais… elle était facile.

La musique de Paris Dernière

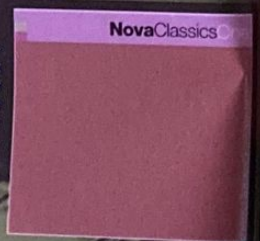
Divers - Naïve



Si vous êtes câblé et que vous regardez de temps à autre Paris Première, vous ne pouvez que connaître Paris Dernière, l'émission-phare de la chaîne. Le concept de Paris Dernière est de vous transformer en VIP et de vous faire fréquenter le Paris mondain, décadent et branchouille. Les musiques accompagnant l'image sont toujours des reprises plus ou moins alourdissantes de tubes intemporels. Voici donc, regroupées sur la même galette, quelques-unes des reprises les plus « spaces » qui soient : Joe le Taxi, Rock Around the Clock, Sex Machine, There Must be an Angel, Barbie Girl, Ashes to Ashes, etc. À ne louper sous aucun prétexte.

Nova Classics One

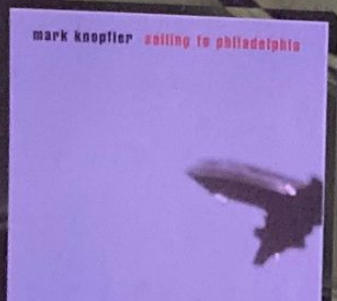
Divers
Nova Records



La radio sans rides aura bientôt vingt ans, et son bon goût en matière de musique ne s'est jamais démenti. Anti-commerciale (les gens de Nova préfèrent le terme « d'anti-formatage »), cette nouvelle compilation l'est incontestablement. Classics One propose des sons de grande qualité, issus pour une grande partie du répertoire des années 70 (Close to You, My world is Empty Without You…). Mais on explorera également les années 90, avec le très « discoisant » Promised Land ou encore l'hilarant Bim Bom de Gigi Galaxy (tout simplement indescriptible…). Bref, du pur Nova, comme on l'aime.

Mark Knopfler

Sailing to Philadelphia – Mercury



Second album solo pour Mark, depuis son abandon des Dire Straits'. Que dire, si-non que l'on retrouve du Knopfler fidèle à sa sensibilité guitaristique bob dylanienne. Sailing to Philadelphia regroupe ainsi de jolies ballades mélangeant rock, blues et country, agrémentées des riffs et solos typiques à l'artiste. À noter l'intervention d'un bon paquet de chanteurs au bel organe, comme Van Morrison, James Taylor, Glenn Silbrook ou encore Chris Difford. Les fans seront comblés, les neutres apprécieront le son et l'ambiance générale, les détracteurs resteront sur leur position.

Mirwais

Production - Naïve

Ah ça, on peut dire qu'il revient de loin, le Mirwais. Des antres de la new wave avec Taxi Girl pour tout vous dire (mais si, souvenez-vous… Cherchez le garçon… Allons, ce n'est pas si vieux… Ah si, quinze ans quand même…). Et non seulement il revient de loin, mais en plus il se paye le luxe de catapulter Production directement en tête des meilleurs albums électro-techno du moment. C'est inventif, fin, robotique… Une vraie claque dans le facial des oreilles (oui, ça existe). Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si la miss Madonna a fait appel au Français pour son dernier album. Paradise [Not For Me] (un pur chef-d'œuvre…) est d'ailleurs présent sur l'album. Bravo gars, belle leçon que tu nous donnes là. On ne sait pas si tu as trouvé le garçon, mais le talent, sûrement.

Saisie moyenne des Douanes US en une journée :

• Armes et munitions : plus de 24 000 $
• Substances illégales : plus de 4 000 000 $

En 1999 une valeur de 40 milliards USD de marchandises pénétra illégalement le territoire américain...

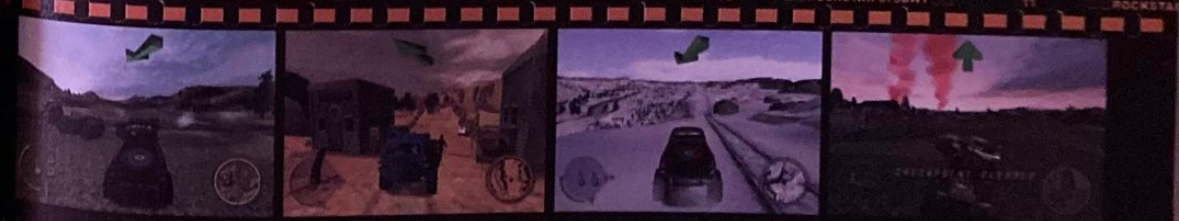
SUR LE MARCHE NOIR, UNE SEULE REGLE DOMINE : L'OFFRE ET LA DEMANDE

SMUGGLER'S RUN

PlayStation.2

SUR VOTRE PS2 LE JOUR DE SA SORTIE

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SMUGGLERSRUN



Angel Studios
guidance recordings
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

R*

TAKE 2 INTERACTIVE

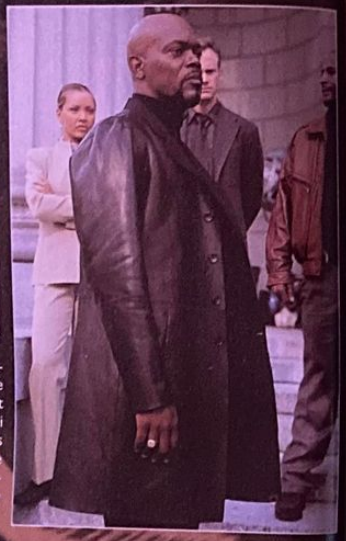
Smuggler's Run, Rockstar Games et le logo Rockstar Games sont des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Angel Studios et le logo Angel Studios sont des marques déposées de Angel Studios. Guidance Recordings et le logo Guidance Recordings sont des marques déposées de Guidance Recordings, Inc. © 2000 Tous droits réservés. PlayStation 2 Computer Entertainment System. PS2 et le logo PS2 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

CINE

Novembre est placé sous le signe du noir. Noir comme les héros de Shaft, remake d'un film emblèmatique de la blaxploitation. Noir comme polar, dont The Yards est un modèle du genre. Noir comme une certaine PlayStation 2 qui ne tardera maintenant plus.

NOIR C'EST NOIR

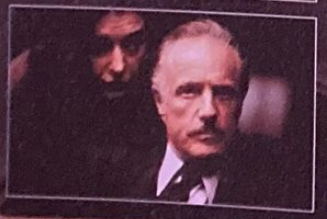
SHAFT

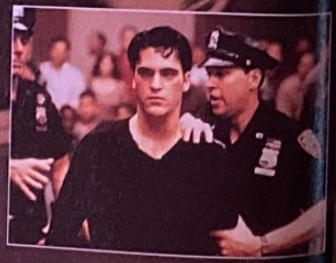


Film-phare de la blaxploitation, Les Nuits Rouges de Harlem (1971) fut le premier à mettre en scène le détective black John Shaft. Le regard sombre, la gâchette facile et la braguette détachable, le héros imaginé par John D.F. Black et Ernest Tidyman symbolisait alors le machisme et le mouvement « Blackpower » en lutte contre la société blanche. Trente ans plus tard, ce discours est largement dépassé, ce qui n'a pas empêché John Singleton (en perte de vitesse depuis le remarqué Boyz N the Hood en 91) de réactiver et de réactualiser le mythe. La veste en cuir, les lunettes noires et la musique ensorcelante, à peine remixée, d'Isaac Hayes sont toujours de mise, mais Shaft fait désormais preuve d'un peu plus de tendresse envers les femmes et ne dézingue plus tout ce qui bouge. Sa mission ? Confondre un ignoble fils à papa blanc, responsable d'un crime raciste dont le seul témoin est une femme en fuite. Samuel L. Jackson se glisse dans le rôle-titre avec une aisance de félin et fait presque oublier l'original, Richard Roundtree, qui joue ici son oncle. Le film est d'ailleurs plein de ces clins d'œil appréciables pour le cinéphile. La dernière demi-heure, bourrée d'invraisemblance, ruine malheureusement un peu les ambitions honorables d'un polar qui avait bien commencé.

Thriller burné de John Singleton. USA. Avec Samuel L. Jackson (John Shaft), Vanessa Williams (Carmen Vasquez), Jeffrey Wright (Peoples Hernandez), Christian Bale (Walter Wade, Jr.)... Scénario : Richard Price, John Singleton, Shane Salerno. Photo : Donald E. Thorin. Musique : David Arnold, Isaac Hayes. Prod. : Scott Rudin, John Singleton. Distr. : UIP. 1 h 39. Sortie : le 8 novembre

THE YARDS





Polar marc de café de James Gray. USA. Avec Mark Wahlberg (Leo), Joaquin Phoenix (Willie), Charlize Theron (Erica), James Caan (Frank)... Scénario : James Gray, Matt Reeves. Photo : Harris Savides. Musique : Howard Shore. Prod. : Nick Wechsler, Paul Webster, Kerry Orent. Distr. : Bac Films. 1 h 55. Sortie : le 1er novembre

James Gray aime prendre son temps. Alors qu'on lui prédisait un avenir radieux après son très remarqué Little Odessa, il a attendu cinq ans pour tourner son deuxième film. Comme dans le premier, il est question de famille mafieuse, d'honneur et de trahison, avec, au centre, un personnage pris entre plusieurs feux. Mark Wahlberg (le héros de Boogie Nights et partenaire de Clooney dans La tempête) incarne ce Leo, tout juste sorti de prison et qui trouve du boulot chez son oncle, responsable d'une importante compagnie de métro. Initié à des méthodes peu orthodoxes de travail par son cousin (Joaquin Phoenix, le ténébreux Commode de Gladiator), Leo est trahi par celui-ci et endosse malgré lui la responsabilité d'une bavure. Sa famille, tonton en tête (James Caan), lui tombe alors dessus et il doit fuir, telle une bête traquée... A l'instar des tragédies grecques, le film s'intéresse plus à démonter les mécanismes de l'âme humaine qu'à enchaîner les scènes spectaculaires. Autrement dit, on n'est pas devant un pop-corn movie prêt à consommer mais devant une oeuvre qui invite intelligemment à la réflexion. Très inspirés, les acteurs apportent ce petit supplément d'âme qui fait la différence.

Illustrations Droits Réservés

Hubert
critique d'art contemporain
sur serialweb

serialweb.com • LE SITE DE SORTIES DES GENS QUI SORTENT ART FÊTES
RESTAURANTS BARS FILMS DISQUES PEOPLE ETC.

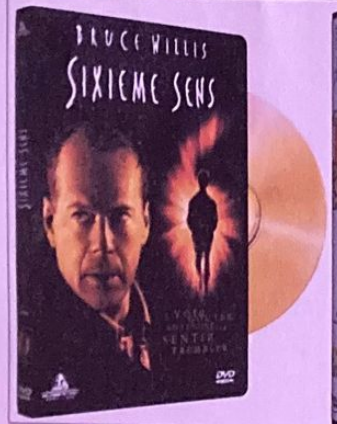
DVD LAND

COURRIER

C'est la dernière ligne droite, le dernier rattrapage si vous ne savez pas encore grand-chose sur le DVD. Après, il sera trop tard. Attention, vous n'avez plus droit à l'erreur : le décompte a commencé. Soyez prêts à dégainer vos DVD ! J-30…

LES SORTIES DU MOMENT

C'est bien beau d'avoir un lecteur de DVD vidéo si vous n'avez rien à glisser dedans. Ce mois-ci, et jusqu'à la fin de l'année des titres majeurs arrivent en magasins. On retiendra pour ce numéro de PlayStation Mag le Sixième Sens en DVD. Un film que nous avons reçu à temps pour vous en livrer le détail mais qui devrait être assurément l'un des temps forts du mois de novembre. Autre incontournable pour tous les adeptes de l'image haut de gamme, la sortie des deux Toy Story. Séparément ou en coffret, ces DVD vous permettront de retrouver les longs métrages de Pixar accompagnés de Making of, d'un bêtisier, du court-métrage Tiny Toy etc. Un son DD 5.1 anglais et français pour un spectacle que l'on devine grandiose.



SECRETS À PERCER

Q *J'ai appris que certains DVD pouvaient cacher des bonus. Est-ce qu'ils seront consultables avec une PlayStation 2 ? Si oui, par quel moyen ?*

R *Une infime partie de nos DVD français renferment effectivement des petites surprises. En fait, ce que l'on appelle couramment des « bonus cachés », ou « easter eggs » pour les initiés (traduisez « œufs de Pâques »), consistent le plus souvent en une animation visuelle ou sonore fantaisiste à l'intérieur de l'interface du DVD, ou en une page de remerciements écrits. Ces bonus sont d'ailleurs accessibles à partir de ladite interface, à travers laquelle il faudra suivre un cheminement précis : par exemple sélectionner un icone présenté, puis un suivant, jusqu'à voir apparaître éventuellement, dans un recoin ou en évidence, un « signe » qui lancera l'animation mystère. Ce qui se présente donc comme des illustrations ou décorations d'interface peuvent donc parfois mener à quelques surprises… Vu leurs caractéristiques et leurs intérêts assez limités (sauf pour ceux qui aiment farfouiller), ces petites animations sont donc plus à considérer comme des gadgets que comme de véritables bonus ou éléments d'informations pertinents sur le film. Pas étonnant ainsi que l'on ne retrouve aucune mention les concernant parmi tous les bonus décrits sur les jaquettes des DVD. A ne pas confondre donc avec ces bonus « officiels » précis, qui font tout l'intérêt du support (bandes-annonces, interviews, extraits de tournage…). On pourra bien entendu compter sur la Play 2 pour ce genre de recherche, puisqu'il suffit de naviguer dans l'interface pour y avoir accès. Une nouvelle façon de prouver le caractère hautement interactif du DVD !*

INFORMATION CAPITALE

Q *Que signifient les initiales DVD ? Une question à la base de tout, en fait.*

R *On a prêté pas mal de significations à ces trois lettres qui cachent le tout nouveau standard en matière d'images vidéo, traduisez Digital Versatile Disc. C'est donc à tort qu'on a pu l'appeler Digital Vidéo Disc ou encore Disc vidéo… (et là, le D restant, se prête à toutes les interprétations !). D'autant que par extension, on parle de DVD vidéo. Plus de confusion possible, donc. Et pourquoi le qualificatif de « versatile » ? Parce que cet adjectif, qui désigne habituellement quelque chose de variable et changeant, cerne bien l'idée que ce type de disque emprunte de multiples « directions ». Il contient en effet bien des éléments qui illustrent sa flexibilité : des images, de multiples pistes sonores, plusieurs pistes de sous-titres, ou encore des informations informatiques à lire sur votre DVD-Rom, éventuellement. En bref, tout ce qui fait du DVD un support polyvalent et multimédia. Ne cherchez plus : le DVD est bien le tout premier « objet » que l'on qualifie de versatile !*

Envoyez vos questions : sjensen@hfp.fr ou PlayStation Magazine 2/DVD - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois- Perret Cedex

Par François Tarrain

The Getaway

CONTRE TOUTE ATTENTE, LE JEU QUE TOUT LE MONDE GUETTE SUR PS2 NE SERA PEUT-ÊTRE PAS JAPONAIS. MAIS BEL ET BIEN ANGLAIS ! EN EFFET, AVEC LEUR PROJET THE GETAWAY, NOS VOISINS D'OUTRE-MANCHE AFFICHENT UNE AMBITION FOLLE : REPRODUIRE À L'IDENTIQUE TOUT UN QUARTIER DE LONDRES ET NOUS IMMERGER DANS UN JEU D'ACTION/AVENTURE, LITTÉRALEMENT AUX FRONTIÈRES DU RÉEL.

ÉDITEUR : SONY - DÉVELOPPEUR : TEAM SOHO (GB) - DISPONIBLE EN 2001

Welcome to the real World

Petite rectification de rigueur : quand je vous dis que le plus grand jeu de la PS2 sera peut-être anglais, j'oublie sur le coup de citer le cas Metal Gear Solid 2... Parce que soyons clairs : j'voudrais surtout pas me mettre à dos les fans du très Solid Snake, hein. Cela étant, même si MGS2 est sans conteste un véritable chef-d'œuvre en devenir, il existe également de par le monde d'autres développeurs dont l'ambition est au moins aussi grande que celle d'Hideo Kojima. Tenez, prenez le cas du Team Soho, un des studios internes de Sony basé à Londres. Bon, ces gars-là, ils sont en train de nous concocter un titre tellement impressionnant sur le papier qu'on en viendrait presque à se demander s'ils vont tenir toutes leurs promesses. Parce que franchement, quand on jette un coup d'œil au pedigree de leur [illegible] bah on reste bouche bée...

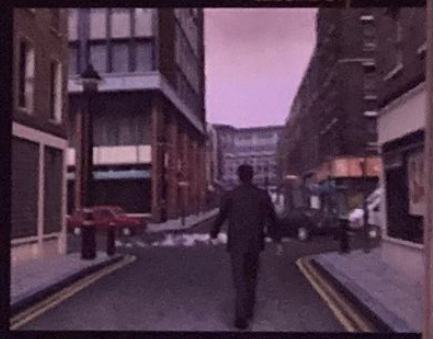
Objectif : singer la réalité

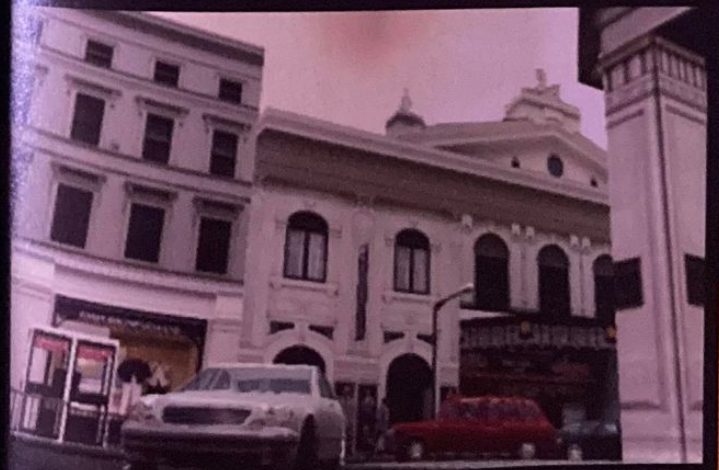
Les premières photos de The Getaway, dévoilées il y a quelques mois par Sony, avaient de quoi scier le plus blasé des joueurs. Faut dire qu'elles laissaient entrevoir un jeu tellement photo-réaliste, qu'on ne pouvait pas décemment concevoir qu'il puisse s'agir de scènes en 3D temps réel. Soyons clairs, les deux secondes : eu égard au standard graphique des productions actuelles sur PS2, la qualité visuelle de The Getaway relevait de la plus pure science-fiction ! Et puis, petit à petit de nouveaux éléments sur le jeu ont filtré... Pas de version jouable, mais quelques nouvelles photos d'écrans. Un peu plus pixellisées que celles de la première série, elles n'en demeurent pas moins toujours très impressionnantes. La cause serait-elle entendue : les développeurs ont-ils effectivement l'intention (et les moyens) de nous offrir un produit dans lequel l'environnement soit photo-réaliste ? Difficile à dire, tant que l'on n'aura pas mis la main sur une version jouable...

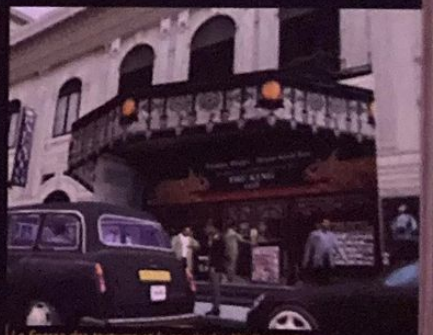
Pour l'heure, tout ce que l'on peut affirmer c'est que The Getaway est un projet colossal et un challenge de taille en termes de réalisation. Jugez plutôt : on nous annonce une aire de jeu de quelques 50 km ? (pour vous faire une idée, ça représente en gros la moitié de Paris, ou encore plus parlant 12 500 fois mes WC), reproduisant dans ses moindres détails tout un quartier de Londres.

Tous les véhicules présents dans le jeu sont largement inspirés de vrais modèles.

Les phases de jeu où le perso se déplace à pied devraient êtres beaucoup moins chiadé que dans Driver 2 !



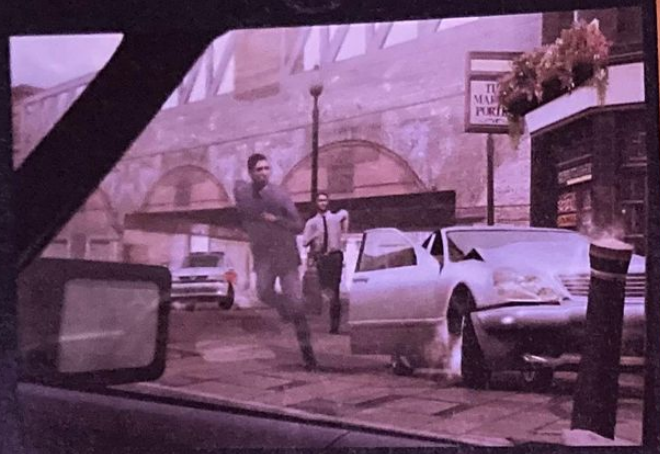




La finesse des textures et le soucis du détail est telle que l'on a du mal imaginer le résultat une fois comme !

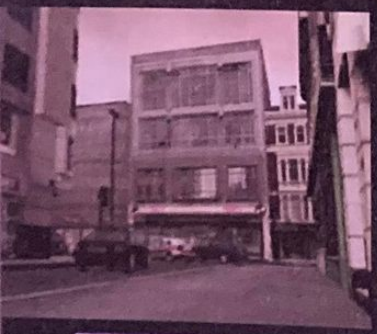
TEAM SOHO

Fondé en 1994, Team Soho est un studio interne de Sony situé en plein cœur de Londres (ouah, à Soho je crois). Cette équipe possède à son actif des titres comme Total NBA, Porsche Challenge, Rapid Racer, Spice World ou encore Le monde des Bleus. Autant de productions qui n'ont pas grand-chose à voir avec The Getaway, l'ambition en tête !



La question que l'on est en droit de se poser : s'agit-il d'une véritable phase de jeu ou d'une cinématique ?

Au sein de cet environnement gigantesque, le maître-mot est immersion totale. Immersion dans un univers « vivant », habité par une population vaquant à ses diverses occupations. Immersion dans l'enfer d'un trafic urbain cohérent (composé d'une cinquantaine de véhicules, que l'on pourra tous conduire !). Bref, immersion dans une copie conforme de la « vraie vie » ! Tiens, pour vous donner un exemple concret de cette volonté de coller au plus près à la réalité, imaginez que vous deviez à un moment donné conduire une voiture pour remplir une mission, et qu'en provoquant un accident vous détruisiez un bien public. Eh bien lorsque vous retournerez un peu plus tard sur le lieu du carton, vous pourrez voir des employés municipaux réparer les dégâts occasionnés ! Enfin, ça c'est pour la théorie, parce qu'une fois de plus, tant que nous n'aurons pas pu observer la chose de visu, on ne pourra s'empêcher d'être dubitatif…



Londres oblige, on retrouvera bien évidemment les fameux « Cab » typiquement british.

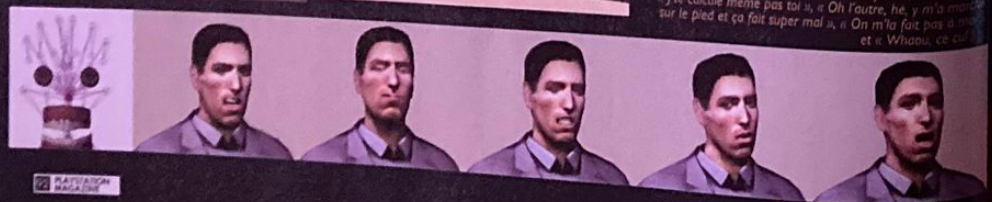
INTÉRIEUR EXTÉRIEUR

Quitte à se prendre la tête pour reproduire intégralement une partie de Londres, autant aller jusqu'au bout de son délire ! C'est un peu ce qu'on se dit lorsque l'on voit que The Getaway proposera de nombreux environnements intérieurs en plus des scènes de rue. On pourra se rendre à pied dans ces endroits, où l'on devrait rencontrer de nombreux personnages secondaires qu'il faudra interroger.

Mi-Driver, mi-jeu d'aventure

Comme si un bonheur n'arrivait jamais seul, le concept et le scénario de The Getaway semblent être au moins aussi bien pensés que le reste du jeu. En gros, l'intrigue devrait mettre en scène quatre personnages-clés. D'une part, Mark un braqueur de banque repenti dont le fils a été kidnappé pour d'obscures raisons par Charlie Jolson, un malfrat notoire, et d'autre part un criminel et un flic dont

Grâce à des outils de développement sûrement [illegible] compliqués, et en ayant recours au système de la Mo[illegible] Capture, les programmeurs du team Soho ont conçu des personnages dont les mouvements et les expressions veulent les plus crédibles possibles. Ici, le gars exprime [illegible] de sentiments différents : « Z'y va m'énerve pas », « J'te calcule même pas toi », « Oh l'autre, hé, y m'a marché sur le pied et ça fait super mal », « On m'la fait pas à moi » et « Whaou, ce cul ! »



FORFAIT BIDON PIÈGE À CON

MODULO
LA FORMULE ANTI-ARNAQUE
49F/12H ↔ 75F/24H ↔ 95F/40H*
Application chaque mois du palier le plus avantageux.

Finis les forfaits Internet rigides qu'on paye même quand on ne consomme pas et dont les dépassements sont lourds de conséquences pour votre porte-monnaie. Aujourd'hui, freesbee vous propose une solution pour ne payer que ce que vous consommez : Modulo, avec ses trois paliers, est la seule formule qui chaque mois vous applique le palier le plus avantageux, selon votre niveau de consommation. D'ailleurs, si un mois vous ne consommez rien, vous ne payez rien. En plus, vous pourrez bénéficier de l'accès rapide à Internet grâce au système DIF (Distribution Intelligente des Flux) de freesbee. Appelez-nous , cela ne coûte rien.

SYSTÈME D'ACCÈS RAPIDE À INTERNET

DIF™
DISTRIBUTION INTELLIGENTE DES FLUX.

Appel gratuit :
0805 02 5000
www.freesbee.fr

freesbee
L'ACCÈS INTERNET RAPIDE ET GRATUIT

freesbee est classé N°1 pour la 3e fois consécutive aux tests Micro-Hebdo **

Micro-Hebdo, magazine de référence dans la presse informatique et internet, consacre freesbee 1er fournisseur d'accès Internet parmi les 12 principaux acteurs du marché. Les bancs d'essai Micro-Hebdo se basent sur une série de tests d'une durée de 3 mois portant sur performance (rapidité, capacité de transfert, capacité de téléchargement…), la qualité de l'assistance téléphonique, du kit de connexion et des services proposés.

* 25cts la minute intermédiaire et au delà du dernier palier. Offre de doublement des heures valable sur les deux premiers mois pour toute souscription entre le 1er octobre et le 30 novembre 2000
** Tests réalisés par Taho-Groupe, Tests réalisés par Micro-Hebdo, 2000

DU RÉEL AU PIXEL

■ *La preuve par l'image : The Getaway se veut ultra-réaliste, les images en attestent ! Ici deux photos de Londres, suivies de leur version modélisée pour les besoins du jeu. Non, sérieux, si les environnements sont tous de cet acabit, ça va calmer tous ceux qui sortent des jeux PS2 tout pourris et tout moches.* ■

nous ne connaissons pas encore l'identité. C'est d'ailleurs un de ces deux personnages que vous serez amené à diriger. L'un bossant vraisemblablement pour la pègre, et l'autre pour la loi. En clair, on devrait obtenir un jeu, qui à la manière de Resident Evil ou de Alone in the Dark 4 devrait vous permettre de vivre la même histoire selon deux points de vue différents. Celui du Bien et celui du Mal, pour schématiser ! Sorti de là, j'aurai bien du mal à vous expliquer par le menu le déroulement précis de l'aventure. Ce qui est sûr, c'est qu'elle sera divisée en 24 missions (12 par perso) et qu'elle devrait alterner des phases de conduite à la Driver avec des séquences d'aventure et de recherche (interaction avec d'autres personnages, collecte d'indices, visite de bâtiments…).

Voilà, à côté de ça The Getaway reste un projet encore très flou, qui soulève moult interrogations. Les graphismes seront-ils réellement aussi impressionnants que les photos le laissent penser ? Et quand bien même, la PS2 sera-t-elle capable de gérer tout ce beau monde sans sourciller ? Dans quelles proportions le jeu se déroulera-t-il en extérieur ou en intérieur ? Pourra-t-on aller où bon nous semble en toute liberté ou faudra-t-il suivre un parcours balisé et linéaire ? Autant de zones d'ombre qui ont leur importance et qui devront être mises en lumière avant de pouvoir affirmer si, oui ou non, The Getaway est bel et bien LE jeu que tout le monde attend sur PS2…

La proportion des séquences à pied ou en voitures est encore inconnue.

Chaque zone de la ville devrait proposer sa propre « vie de quartier », avec ses badauds et ses commerces.

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

NEW PS ONE
+ MANETTE DUAL SHOCK
+ 100F DE BON D'ACHAT*
790 F
PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
*BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

VOLANT+PEDALIER ACT LABS+C.PSX	590 F
VOLANT+PEDALIER DUAL FORCE (M.C)	269 F
VOLANT+PEDALIER LICENCIE SONY (M.C)	199 F
VOLANT+PEDALIER MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	790 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
GAME BOOSTER	399 F
CABLE LINK	99 F
VIRTUAL GUN	249 F
V.G.A BOX	499 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
RALLONGE MANETTE	49 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS + BOITE	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS + BOITE	59 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE	119 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PACK 2 MANETTES SANS FILS	199 F
PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE	349 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	99 F
MANETTE DUAL SHOCK (TRANSPARENTE, VERTE, BLEUE, NOIRE, GRISE)	199 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	169 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
COQUE COULEUR PSX SERIE: 5000 A 9000	99 F

PLAYSTATION

CTION MAN	249 F
ALIEN RESSURECTION	369 F
MORINE	199 F
LLISTIC	99 F
TMANIA + DJ CONTROLLER PAD	449 F
SHI BISHI SPEIALC	349 F
OOD LINES	249 F
OODY ROAR 2	299 F
UNSWICK PRO BOWLING 2	299 F
ESAR PALACE 2000	299 F
PCOM GENERATION	199 F
ASE EXPRESSE	299 F
OLIN McRAE RALLY 2	299 F
OL BOARDERS 4	299 F
ASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F
SANG FROID	349 F
STRUCTION DERBY RAW	299 F
E HARD TRILOGY 2	369 F
NO CRISIS + RESIDENT EVIL 2	369 F
W ARMACHY RULZ	199 F
HEIZ	299 F
2000	369 F
CHAMPIONSHIP 2000EA	349 F
WORLD GRAND PRIX	299 F
A 2001	369 F
GHTING FORCE 2	359 F
UNTLET LEGENDS	369 F
AN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F
NO SESSION	299 F
RRY L…EZ SURF RIDERS	219 F
GAGE	249 F
GO 2	299 F
PRO EVOLUTION	369 F
INFESTATION	219 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F
KNOCK OUT KINGS 2000	369 F
KOUDELKA	369 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	249 F
LEGO RACERS	249 F
LES FOUS DU VOLANT	199 F
LMA 2000/01	299 F
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	369 F
MEDIEVIL 2	199 F
MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	239 F
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MTV SPORT SKATEBOARD	199 F
NASCAR 2000	369 F
NBA 2001	369 F
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F
NFL EXTREME	269 F
NHL 2001	349 F
NHL FACE OFF 2000	299 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F
PARASITE EVE 2	329 F
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	249 F
RAILROAD TYCOON 2	349 F
RAYMAN 2	299 F
READY TO RUMBLE 2	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F
REVOLT 2	299 F
ROADSTERS	299 F
ROCK THE RINK	369 F
RONIN BLADE	299 F
RUGBY 2001	299 F
SAGA FRONTIER 2	369 F
SHADOW MAN	299 F
SILENT BOMBER	299 F
SILENT HILL	299 F
SPIN JAM	219 F
SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
SOUTH PARK RALLY	299 F
SPEEDBALL 2100	299 F
SPIDERMAN	299 F
STAR TREK INVASION	299 F
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
SUIKODEN 2	299 F
SYDNEY 2000	329 F
SYPHON FILTER 2	299 F
TEAM BODDIES	349 F
TENCHU 2	299 F
THEME PARK WORLD	369 F
TINY TANK	299 F
TOCA WORLD TOURING CARS	299 F
TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
TOMB RAIDER 4	249 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	299 F
TOONESTEIN LE CHATEAU	299 F
TOSHIDEN 4	299 F
TOY STORY 2	369 F
TRACK'N FIELD 2	369 F
UEFA 2000	369 F
URBAN CHAOS	369 F
VAMPIRE HUNTER D	369 F
VANISHING POINT	299 F
VICTORY BOXING 3	349 F
WAR OF THE WORLD	349 F
WORLD MAGICAL RACING	349 F
WILD ARMS	249 F
X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F
X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembre

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY+CARTE MEMOIRE	169 F
BATTLE SPORT	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F
CENTIPEDE	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F
COOL BOARDERS 3	169 F
COUPE DU MONDE 98	129 F
CROC	169 F
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	99 F
FIFA 98	129 F
FIFA 99	169 F
FINAL FANTASY VII	149 F
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	169 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORSAKEN	99 F
G-POLICE	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRID RUN	99 F
GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
HERCULE	149 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24 HEURES DU MANS	129 F
LES SCHTROUMPFS	169 F
LUCKY LUCKE	169 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDIEVIL	149 F
METAL GEAR SOLID	169 F
MICKEY	149 F
MICRO MACHINES 3V	169 F
MONACO G.P 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	99 F
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	149 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
PITFALL 3D	149 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
REVOLUTION X	99 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SPEED FREAKS	99 F
SPORT CAR GT CLASSIC	99 F
SPYRO	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
STREET SKATER CLASSIC	99 F
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	199 F
TAIL CONCERTO	149 F
TARZAN	169 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER CLASSIC	99 F
TOMORROW NEVER DIES	169 F
TONY HAWK SKATEBOARDING	169 F
TUNEL B1	99 F
V-RALLY	99 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE
PLAYSTATION 2
N° DE TELEPHONE INDIGO
08.20.81.03.10
Sortie le 24 Novembre

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S REGION PARISIENNE		GAME'S NORD		GAME'S AUTRES	
PARIS		PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	LENS	03 21 70 01 47
RIVOLI	01 40 27 88 44	CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	AMIENS	03 22 91 73 33
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43	VALENCIENNES	03 27 41 07 13	REIMS	03 26 88 24 20
LILLE						MONTPELLIER	04 67 64 05 00
BETHUNE	03 20 57 84 82					VAL THOIRY	04 50 20 86 06
FAIDHERBE	03 20 55 07 43						
VANNES	02 97 42 66 91						

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux 25F - consoles & acc. 60F) par Colissimo ou par Chronopost 65F (paiement hors CR) sauf DOM TOM et CEE	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur : □ PC □ PLAYSTATION □ NINTENDO 64 □ SATURN □ DREAMCAST □ DVD □ GAME BOY

Nom — Prénom — N° Client (si déjà client) — Age — Ans — Téléphone — Adresse — Code Postal — Ville — Signature

Mode de paiement : □Chèque postal □Chèque banquaire □Contre remboursement +35F □ Mandat Cash
CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM TOM jeux 40F, consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO …

PSXMAG 09/2000

Par Dave Martinyuk

Femmes et jeux vidéo

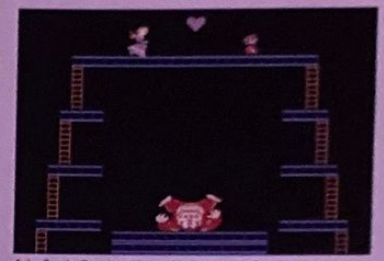
Petit essai sur la condition féminine ludique

Durant des décennies, les jeux vidéo étaient principalement réservés à un public : celui des hommes. Et pendant des décennies, le rôle de la femme, dans ces jeux, s'est trouvé limité, pour ne pas dire inexistant. Les choses évoluent pourtant, et désormais, modernité et ancien temps se jaugent, s'évaluent, se combattent. Désormais, les femmes sont devenues maîtresses de leur destinée vidéo-ludique, jouant des rôles de tout premier plan. Pourtant, dans le fond, les choses ont-elles vraiment changées pour autant ?...

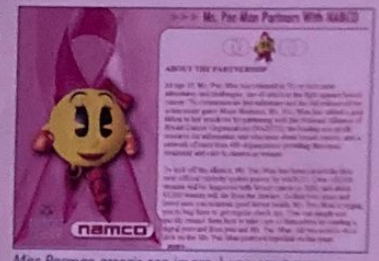
La femme... Un continent inconnu, une fleur rare, un être si proche et si lointain à la fois. La femme fait peur à l'homme parce qu'il ne la comprend pas. Pas toujours en tout cas. Et vice-versa. Le monde du jeu vidéo a grandi, évolué, en étant d'abord réservé à un public presque exclusivement masculin. C'est du moins ainsi que l'on voyait les choses, la plupart du temps, et cela s'est traduit par l'apparition de héros virils auxquels les ados des années 80 pouvaient plus facilement s'identifier. Il en aura fallu du temps avant que les femmes ne soient projetées au devant de la scène, cambrées et fières sous leurs habits de pixels ou de polygones. Mais comment les choses ont-elles évoluées ? Comment sont représentées les femmes aujourd'hui ? Peut-on parler de véritable égalité des sexes ? Nous allons tenter de répondre à ces questions en abordant le sujet général de ce Portrait de différentes manières. Je ne suis pas une femme, mais je vais tenter de mettre de côté mon sexe (no comment) pour me mettre en quelque sorte à leur place. L'exercice devrait être enrichissant...

LA FEMME PASSIVE : UN PONCIF RÉCURRENT

Je me souviens, durant mes jeunes années, de ces jeux, nombreux, au sein desquels il fallait invariablement délivrer une princesse - ou assimilée - pour prouver ses qualités de chevalier servant. C'est ce que j'appelle le syndrome Nintendo. A bien y regarder, c'est en effet les productions que l'on doit à ce géant japonais qui ont, dans les années 80 en particulier, suivies régulièrement ce schéma. Tout commence avec Donkey Kong (81), dans lequel Mario (alors appelé « Jumpman », pour la petite histoire) doit délivrer la frêle Pauline des griffes du méchant DK, spécialiste du lancer de tonneaux. Le jeu s'inspire certes sans détour du King Kong sorti au cinéma en 1933, mais le plombier moustachu continuera de plus belle, lors de ses aventures suivantes, en étant le sauveur attitré de la princesse Peach, malheureusement toujours enlevée par l'infâme Bowser. Avec Zelda, on change de genre, mais le fil directeur reste le même : c'est le valeureux Link qui s'en va sauver la princesse Zelda, armé de son épée, son bouclier, et une bonne dose de courage. Au triptyque Mario-Peach-Bowser s'ajoute alors celui de Link-Zelda-Ganon. La pensée « triangulaire » définit le rôle de la femme et le limite à celui de victime qu'il faut à tout prix secourir. Ce n'est pas méchant - la preuve, personne n'y a vu de mal - mais c'est de cette façon un peu simpliste que l'on voit les choses, lorsque naissent enfin véritablement les jeux vidéo. Remarquez toutefois que les poncifs du genre ne se limitent évidemment pas à Nintendo. Ghosts 'n Goblins (Capcom, 1985), par exemple, vous invitait à incarner le chevalier Arthur, partant affronter des hordes de vilains monstres pour aller récupérer sa belle, la princesse Prin Prin, kidnappée lors d'un pique-nique (!). Ça c'était du scénario bien évolué de jeu d'arcade, mon bon monsieur... Les premières icônes féminines de jeux vidéo qui aient marqué l'histoire ne sont pas légion. Peut-on citer Ms Pacman ? Oui, pourquoi pas (voir nos courts métrages dans ce numéro). Après tout, elle était jaune, mignonne, et c'est une pionnière, dans le sens où ses capacités et son potentiel étaient strictement identiques à ceux de son rondouillard mari. Voilà une des premières égalités « homme/femme » dans un jeu vidéo, aussi étrange que cela puisse paraître. Mais quoique l'on dise et quoique l'on fasse, lorsque la femme n'était pas recluse dans un donjon, attendant d'être délivrée, elle était assise à vos côtés, dans une



A la fin de Donkey Kong, Mario sauve Pauline. On peut se rendre compte qu'elle fait bien une tête de plus que lui.



Miss Pacman associe son image à une campagne de prévention contre le cancer du sein. Non, ce n'est pas une blague, vous pouvez aller voir : http://204.176.179.205/titles/ms_pac_special/pac.html

En terminant Super Metroid, vous aviez le plaisir de découvrir Samus sans son armure.

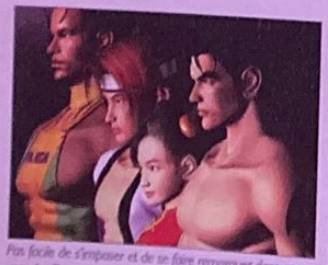
Voilà un dessin représentant Zelda. En bas, on la voit telle qu'elle était représentée dans les premières version du jeu...

superbe Ferrari rouge, ses longs cheveux blonds volants au vent tandis que vous zigzaguiez entre les véhicules se trouvant sur la route (tous ceux qui ont répondu Out Run sans qu'aucune question ne leur ait été posée ont tout bon). Dans la quasi-totalité des cas, donc, la femme fait figure d'être inférieur, notamment pour ce qui concerne la force physique, et se contente finalement d'être une femme-objet. La seule exception notable des années 80 d'après notre enquête concerne Metroid - un autre titre Nintendo, étonnamment - qui mettait en scène une jeune femme en armure du nom de Samus Aran. Cette dernière ne se découvrait que lorsque vous aviez terminé le jeu (et encore, si vous aviez été rapide), l'effet de surprise, lorsqu'on découvre enfin la personne qui se cache sous le masque, est donc complet (et se traduit de façon perceptible à l'œil d'autrui via la grimace communément appelée « bouche en cul de poule »).

COMBAT ET ÉMANCIPATION

Les jeux de combat, en général, plaisent plutôt aux garçons. C'est une réalité et ce n'est pas pour rien que les hommes, dans ce domaine encore, ont longtemps été sur-représentés. Il n'empêche, c'est tout de même avec l'apparition de Chun-Li, dans Street Fighter II (91), que l'on découvre enfin une combattante, une vraie, capable de rivaliser en force avec les onze autres participants de ce titre où tous les coups - en tout cas tous ceux qui ont été mis en mémoire dans la borne - sont permis. Les années s'écoulant, les jeux de combat vont se succéder à un rythme ahurissant, proposant toujours de nouvelles icônes féminines dont on se souvient avec émotion et que l'on « croise » encore parfois dans certains titres. Toutes les citer serait évidemment trop long et fastidieux mais quelques figures guerrières nous viennent sans difficulté à l'esprit : Nakoruru et Charlotte (Samuraï Shodown), Maï Shiranui et Blue Mary (Fatal Fury), King et Athena (King of Fighters), Sarah Bryant et Pai Chan (Virtua Fighter), Cammy et Sakura (Street Fighter), Nina Williams et Jun Kazama (Tekken), Ayame et Tina (Dead or Alive), Taki et Sophitia (Soul Calibur)... La liste est longue, très longue, et permet quelques ébauches de nouvelles explications. Dans l'inconscient populaire, la femme est moins forte que l'homme et ses combats se limitent à ceux qu'elle effectue dans la boue. Sur le coup, j'avoue que j'exagère un peu mais c'est tout de même un peu ça, quelque part. L'aspect ludique des choses est heureusement plus réjouissant. Si la femme est moins forte que l'homme, elle doit compenser celà par d'autres qualités : être plus rapide par exemple.

Tina est avant tout une catcheuse. Il faut le savoir... (Dead or Alive 2).

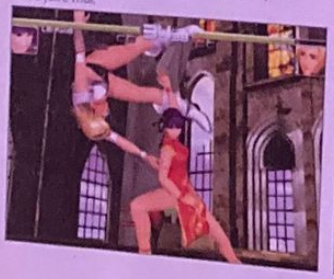


Pas facile de s'imposer et de se faire remarquer dans un monde d'hommes. Surtout quand on est pas très grande...

Lorsqu'elle était battue avec une super-attaque, King dévoilait ses charmes féminins (Art of Fighting).

Le portrait de Chun-Li, dans Street Fighter II.

C'est une caractéristique des beat-them up (Fighting Force par exemple), avant même d'en être une des jeux de combat proprement dits. Tout de même, Chun-Li saute plus haut et peut donner des coups de pied éclairs (lightning kick), Cammy surprend ses adversaires en esquivant leurs attaques, Sakura imite maladroitement Ryu, dont elle est la plus grande fan... Voilà pour l'école Street Fighter, mais il y a d'autres exemples encore, même si ceux-ci ont tendance à s'effacer avec le temps pour proposer des personnages féminins et masculins de même puissance. Cela s'est notamment vérifié avec l'arrivée des « chopeuses » (avec Mary Ivonskaya dans Tobal 2 ou les sœurs Williams dans Tekken, par exemple) qui ont osé le corps à corps, domaine dans lequel les hommes, mêmes combattants virtuels, paraissaient il y a encore peu de temps intouchables. On laissera volontairement de côté Mortal Kombat qui, bien qu'il propose un panel de combattantes assez conséquent, joue la carte du gore sans aucune subtilité et mérite au final moins de considération. La reconnaissance de la femme en tant



Entre filles aussi on sait s'amuser et on a pas peur de se faire mal.

OÙ LES FEMMES S'ÉMANCIPENT À COUPS DE ROQUETTES...

Il y a des genres de jeux que l'on croit fermement réservés aux garçons. Parmi ceux-là, on peut citer les Quake-like en tout genre, dans lesquels on tire à tout va, on explose, on étripe, et que l'on imagine fort éloignés des aspirations forcément plus poétiques des femmes. Eh bien pas du tout, on a tout faux. Des clans de « quakeuses » ont déjà vu le jour il y a fort longtemps (à l'époque de Quake II déjà) et elles sont aussi déterminées que les hommes lorsqu'il s'agit de gagner. J'en veux pour exemple le clan des « Violent Femmes Quake 3 Division ». Elles mettent en ligne des photos de leurs matchs et proposent même de downloader certains fichiers qui permettent d'admirer certaines de leurs démos. Vous pouvez trouver plus d'informations sur le http://vifem.gamegirlz.com/RVF/vf_q3.shtml

Et pour celles et ceux que ça intéresse, sachez que certains sites de jeux sont entièrement gérés par des femmes (enfin c'est ce qu'elles disent, je ne suis pas allé vérifier), qui nous font alors partager un point de vue forcément un peu différent de ce que l'on a l'habitude de voir. En voici quelques-uns, assez représentatifs (en anglais, comme d'habitude) :

http://www.gamegal.com
http://www.womengamers.com
http://www.grrlgamer.com
http://www.gamegirlz.com

VOUS POUVEZ TOUJOURS NAGER, VOUS NE LEUR ÉCHAPPEREZ PAS...
PEUR BLEUE
en vidéo
le 8 novembre
PEUR BLEUE
"Vous pouvez toujours nager, vous ne leur échapperez pas !"
DES BONUS DVD TERRIFIANTS
• Le Making Of du film
• Les secrets des effets spéciaux
• 5 scènes inédites
déjà en DVD VIDEO
www.warner-home-video.fr
funradio

qu'être fort et puissant à part entière est donc passée par ce genre apparemment très peu féminin qu'est la baston. Là où il y a la violence, il y a l'homme. Il fallait donc venir le défier sur son propre terrain pour que la femme, enfin et de façon quelque peu paradoxale, soit reconnue…

LE JEU DE RÔLE : UNE EXCEPTION

Aerith (Final Fantasy VII)

Rinoa (Final Fantasy VIII)

En passant en revue la vaste galerie de genres du monde vidéo-ludique, on se rend compte, sans trop d'étonnement, que la femme a toujours davantage eu sa place dans les RPG que n'importe où ailleurs. On pense évidemment immédiatement à des figures comme celles d'Aerith ou Rinoa (pour les derniers Final Fantasy), ou bien encore à Noa (Legend of Legaia) ou encore Alisa (Front Mission 3) pourvu, bien entendu, que l'on se soit essayé auparavant à ces différents titres. Il y a aussi Suikoden II, avec ses 108 personnages qui propose - laissez-moi compter quelques instants - une trentaine de protagonistes de sexe féminin. La prédominance du mâle sévit encore, mais là où il est avant tout question de guerres et de combats à mener, peut-on vraiment s'en étonner ? N'oublions pas non plus Koudelka, dont le titre est également le nom de son héroïne principale. Ce n'est pas si courant…

Mais on peut encore remonter beaucoup plus loin, à l'époque des 16 bits, 8 bits, et même à celle des micro-ordinateurs où la puissance en Mhz du microprocesseur central se comptait encore sur les doigts d'une main. Prenons Ultima II par exemple. En 1982, déjà, il vous invitait à incarner soit un homme, soit une femme, et les deux possédaient exactement les mêmes capacités. Les mêmes ? Pas tout à fait : la femme possédait en effet un bonus de + 10 en charisme. Un détail, peut-être, mais qui fait plaisir, surtout pour l'époque. Même le méchant du jeu, que vous partez combattre, est une sorcière - donc une femme - du nom de Minax. Alors certes, les pixels censés représenter les personnages de cet univers étaient tout sauf sexy, mais rappelons qu'avant l'apparition du polygone et de ses multiples facettes, c'est l'imagination qui était le moteur 3D de nos envies d'évasion ludique. Certains ont même la nostalgie de cette époque et affirment que ce n'était pas plus mal. Je n'irai pas jusque là…

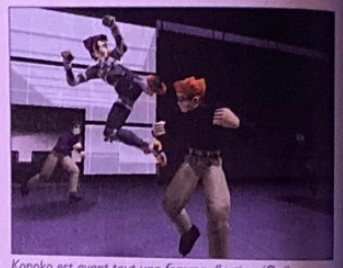
Alors, pourquoi cette tendance, dès le départ, à accorder aux femmes une place importante dans les jeux de rôle, à l'opposé de ce que l'on peut trouver dans d'autres genres ? La réponse paraît évidente : parce que les RPG sont des jeux plus « profonds », moins enfermés dans le carcan rigide des idées préconçues. Le rôle des personnages principaux ne se limite pas à leurs seules prouesses physiques. Un héros - ou une héroïne - de RPG se doit d'interagir avec son environnement, de résoudre des énigmes, de discuter avec les personnages qu'il croise et qui peuvent l'aider… Si la séparation des « pouvoirs » reste encore assez nette (les hommes dans les RPG sont souvent les guerriers, les femmes les magiciennes, pour esquisser un schéma grossier), leurs capacités se rejoignent toujours plus ou moins, au final, et on peut enfin parler, ici, de véritable équilibre entre les sexes.

OÙ LES PREMIERS RÔLES SE MULTIPLIENT

Il n'y a pas si longtemps encore, imaginer une femme héroïne d'un jeu faisait peur à la plupart des développeurs. Il aura fallu une véritable révolution des mœurs - parallèle ludique du renouveau féministe et protestataire des années 70 - pour que les choses changent. L'époque charnière se situe certainement à la fin de l'année 96, lors de la sortie du premier Tomb Raider. Car quoiqu'on en pense et quoiqu'on en dise, Lara Croft a été une ambassadrice hors pair pour la cause des femmes et leur place dans les jeux vidéo (voir encart). Depuis, les premiers rôles féminins se sont multipliés dans l'univers ludique. On pense à Aya Brea (Parasite Eve), Régina (Dino Crisis), Jill Valentine (Resident Evil) et même Joanna Dark (Perfect Dark). Du côté du PC, le « girl power », pour reprendre une expression consacrée des Spice Girls, n'est pas en reste avec des figures telles que Cate Archer (No one Lives forever), Julie (FAKK 2), Konoko (Oni) ou encore Rynn (Drakan). On remarquera que de toutes les héroïnes citées, seule Julie est dérivée d'une personne réelle, Julie Strain, 34 ans, actrice prolifique de films à petits budgets (« Lingerie kicboxer », inoubliable) et modèle pour photos de charme à ses heures perdues (Penthouse, Vamperotica ou Legshow n'étant pas vraiment des magazines pour enfants, même s'ils comportent beaucoup d'images). Image battante de bimbo à qui tout réussit grâce à son physique, Julie souligne cette tendance qu'ont encore souvent les développeurs à utiliser le sex appeal pour faire d'un personnage virtuel un personnage attirant. Cette tendance est développée dans l'encart consacrée à Lara Croft, en partie, mais nous allons en parler encore - pour clore définitivement le débat - dans le paragraphe suivant.

Pour en revenir à nos héroïnes de premier plan, on ne peut démentir qu'elles jouent ici sur le plan brutal de la pure masculinité. Qu'elles se battent avec leurs pieds et leurs poings ou en utilisant des armes plus ou moins sophistiquées (de l'épée

Koudelka reste un personnage à l'allure mystérieuse et au regard trouble. Attirant…


Konoko est avant tout une femme d'action (Oni).

Julie Strain et son modèle virtuel, dans FAKK 2.

THRUSTMASTER®
thrustmaster.com
Jouez autrement…
FREESTYLER BOARD
Design plus vrai que nature et sensations ultra-réalistes pour tous les jeux de snowboard et de skateboard
Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™
360modena RACING WHEEL
IDEA
Réplique exacte du volant de la Ferrari 360 Modena® F1 pour d'ultimes sensations de pilotage
Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™
SHOCK 2
RADIO FREQUENCY CONTROLLER
La première manette sans fil à fréquence radio
Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS One™
Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre demande à : THRUSTMASTER c/o Guillemot France S.A. BP 2 - 56 204 La Gacilly CEDEX - France
Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

médiévale au fusil de sniper), elles font à chaque fois figure de garçon manqué, forçant leur sensibilité de femme pour survivre dans le monde virtuel dangereux et sans pitié dans lequel elles se trouvent. Evidemment, elles sont toujours agréables à regarder. Là où les joueuses peuvent s'identifier à un personnage qui met en avant leur courage autant que leur beauté, les joueurs peuvent laisser libre cours à leur imagination et à leur phantasmes, manipulant avec plaisir ces jeunes femmes à la plastique forcément parfaite. Au final, on se dit donc que tout le monde est gagnant. Dans ces conditions, de quoi pourrait-on se plaindre ?

On ne s'embête pas sur le stand Eidos. L'éditeur avait décidé de faire très fort cette année à l'E3, avec Lucy Clarcksan - dernière « vraie » Lara Croft en date - en star principale.

Pour le jeu « La planète des singes » à l'E3, des hôtesses ultra-mignonnes et un décolleté… vertigineux !

SEXE INTENTIONS

Voilà un paragraphe important. Le cœur de cet article, même, pourrait-on dire. Le sexe est au centre de tout : de notre vie, de notre corps, du monde même dans lequel on vit... La libération des mœurs, depuis plus de vingt ans, n'a de cesse de nous abreuver d'images et de titiller sans cesse nos désirs, comme s'il fallait rattraper des décennies de pudibonderies et que les hormones que nous secrétons pourtant sans cesse ne suffisaient plus. Cela se vérifie particulièrement pour les hommes - ce ne sera une révélation pour personne - et ce à tous les niveaux. Les publicitaires s'en sont bien rendus compte, eux qui associent l'image souvent froide et lointaine de mannequins à la beauté irréelle (et en corollaire presque nécessairement frustrante, que ce soit pour l'homme ou pour la femme) à toutes sortes de produits, de l'électroménager de base à la berline de luxe, en passant par les inévitables soins du corps (j'avoue d'ailleurs, à ce sujet, avoir un gros faible pour la dernière pub Timotei). Seul l'humour, en contrepoint, est représenté avec autant d'acharnement et d'enthousiasme, le must étant de faire rire en présentant de jolies femmes (une combinaison rare mais hautement appréciée). En ce qui concerne les jeux vidéo, la recette est la même, quoiqu'à un degré moindre. Certains jeux et accessoires mettent en scène de sublimes créatures censées attirer l'attention sur le produit, à défaut de véritablement les mettre en valeur. Cet exercice est particulièrement aisé pour les jeux qui possèdent, à la base, une héroïne en tant que personnage principal. Ne reste plus alors qu'à accoler au tout une phrase d'accroche percutante (exemple, une pub de Tomb Raider II sur Macintosh qui disait « Who says boys shouldn't play with dolls ? » (qui a dit que les garçons ne devaient pas jouer à la poupée ?), et le tour est joué !

Cette envie - mieux, cette nécessité - de séduire qu'éprouvent les développeurs auprès du public se découvre de façon frappante lors des grands salons qui sont organisés partout dans le monde. Je pense ici tout particulièrement à l'E3, qui n'a rien à envier - les photos qui illustrent ces pages le prouvent de fort convaincante manière - à un salon dédié à la lingerie féminine. Les exposants - des éditeurs de jeux vidéo donc - rivalisent entre eux pour proposer les filles les plus parfaites, les plus intégralement bronzées, les plus siliconées même souvent, la perfection s'accompagnant presque irrémédiablement d'inévitables retouches esthétiques. « Eye candy »… le plaisir des yeux est ici roi. La sélection par le physique est évidente et lorsqu'on se promène dans ces vastes allées

LARA CROFT, AMBASSADRICE VIRTUELLE DU FÉMINISME ?

La jolie Lara a fait figure de phénomène de société pendant des années. On en parle encore beaucoup maintenant même si, il faut bien le dire, l'image de battante de mademoiselle Croft s'use toujours un peu plus, faute de renouveau. Tout a évidemment commencé lorsque le monde ludique, éberlué, a découvert le premier Tomb Raider, fin 96. Le jeu a marché - mieux, il a littéralement explosé ! - et ses créateurs même ont été surpris par son succès… qu'ils ont par la suite grandement rentabilisé. Lara Croft est une aventurière courageuse, issue d'une famille d'aristocrates anglais, elle évolue dans un jeu d'aventure 3D long et passionnant (à la troisième personne, ce qui est innovant) et pour couronner le tout, elle est juste super bien foutue. Le coup de la taille de guêpe et de la poitrine. C'est Angelina Jolie qui incarne Lara au cinéma. Avec de la chance, on verra ce que cela donne fin 2001.

La trouble Nell McAndrew aura défrayé la chronique en incarnant Lara Croft. Ceci reste une de ses couvertures les plus célèbres.

Une publicité pour Tomb Raider III : « Tu es sûr de vouloir que je porte ça ? ». Les charmes virtuels et réels s'entrecroisent… énorme fait toujours son petit effet. Les femmes étaient donc heureuses de découvrir une icône qui les représente avec autant d'aplomb et les hommes, à leur habitude, l'ont admiré sans retenue, partant du principe que tout ce qui est beau mérite d'être regardé. Lara Croft aura fait des dizaines de couvertures de magazines. Et pas seulement de magazines de jeux vidéo. Les années 97 et 98 seront indubitablement les années Croft, avec la starisation successive des modèles incarnant Lara dans la vraie vie (comment oublier les sulfureuses Rhona Mitra ou Nell McAndrew ?) et la frontière qui s'efface entre réel et virtuel pour faire de Lara un personnage à part entière, existant presque dans notre quotidien. Que Tomb Raider ait connu un tel succès n'a pas été sans effets. C'est grâce à ce jeu, notamment, que la condition des femmes, dans les jeux vidéo, s'est améliorée. On lui doit au moins ça. Désormais, on sait qu'un personnage de sexe féminin a autant de potentiel qu'un héros classique, et cela a bouleversé la donne. Reste à savoir si avec un 80 bonnet B Lara Croft aurait connu un aussi grand succès…

Voilà une super-publicité pour des paddles infrarouges. On sent qu'elle s'adresse avant tout aux jeunes mâles…

Créer votre site perso
c'est aussi simple que ça

Reliez les 2 points

A

B

CHEZ.COM, SIMPLE COMME CHEZ.COM

- Hébergement illimité pour s'exprimer
- E-mail pour communiquer
- Chat et forum perso pour échanger
- Modèles de création (CV, album photo…) pour débuter
- Votre site perso en son et en image
- Hébergement WAP pour être partout
- Aide en ligne

chez.com
www.chez.com

pleines de bruits, de sueur et d'écrans sur lesquels défilent inlassablement des images, on ne peut s'empêcher de regarder, certes pour faire une pause mais surtout pour le plaisir, ces naïades à moitié nues capables de réconforter le plus fourbu des journalistes d'un de leur éclatant sourire. Car oui, les hommes aiment cela et ne s'en lassent pas. Tant qu'ils posséderont une glande pituitaire en état de fonctionner, il y a fort à parier que cela ne changera pas. Alors, que viennent faire ces danseuses, mannequins et autres miss « concours de t-shirt mouillés » en si grand nombre dans cet univers que l'on imagine avant tout ludique ? Elles font ce pour quoi elles ont été engagées - car ce sont presque toujours des mannequins payées pour l'occasion, bien évidemment - et passent simplement quelques journées à sourire et à plaire. Pourquoi ? Pour attirer l'attention sur le stand où elles se trouvent et, conséquemment, sur les produits qui s'y trouvent. Si on est gentil, on peut même être pris en photo entouré de ces demoiselles... Tout cela ne sert pas à grand-chose dans le fond. Un jeu est bon ou mauvais quelle que soit l'attirance que l'on peut éprouver à la vue des hôtesses qui l'entourent (et qui sont souvent très amusantes lorsqu'elles essaient de vous apprendre à jouer, leur formation ludique étant à peu près aussi courte que l'est leur jupe). Et puis elles ne seront pas là, ces jolies créatures, lorsque vous irez, vous, acheter le jeu qu'elles « embellissent » plus tard en magasin. Les représentations terrestres d'Aphrodite sont beaucoup plus nombreuses que les Apollon donc (des gars body-buildés incarnant la plupart du temps des héros machos genre Duke Nukem ou des barbares à la Diablo), et c'est le plaisir des yeux au masculin qui est privilégié. Parler de femmes-objets n'est donc pas un concept dépassé - loin de là - même si, pour l'occasion, elles sont payées. Encore heureux... Chaque sexe possède ses stéréotypes culturels. Ce sera le mannequin longiligne, presque diaphane et ses grands yeux clairs pour la femme, et l'homme souriant, imberbe et aux pectoraux saillants (genre couverture de Men's Health) pour les hommes. Nous avons été conditionnés pour désirer ces images - y ressembler et/ou les posséder - et nous n'y pouvons plus rien. Reste ensuite à savoir si ces critères de beauté font partie, dans notre esprit, de l'inné ou de l'acquis. Mais ça, c'est une autre histoire, et puis j'ai déjà un peu trop dérivé dans le hors-sujet comme ça...

REPRÉSENTATIONS VIRTUELLES ET PUBLIC FÉMININ

Lorsqu'on parle de femmes et de jeux vidéo, il ne faut pas confondre les joueuses en tant que telles, et leurs avatars ludiques qui évoluent en parallèle sur l'écran. Nous avons vu, de manière certes succincte, la façon dont les personnages virtuels avaient à peu près évolué. Intéressons-nous maintenant au public féminin proprement dit. Les femmes ont toujours interloqué les développeurs, qui n'ont jamais trop su quoi faire pour les intéresser, les charmer et en faire, à l'instar des hommes, des consommatrices de jeux vidéo régulières. S'en sont suivis des essais divers et variés, du jeu ayant pour héroïne Barbie et s'adressant manifestement aux petites filles au simple ajout d'un personnage féminin dans une série de jeu à succès (ex : Coco, dans Crash bandicoot). Il y a aussi les jeux à concept, comme celui des Spice Girls (un grand souvenir) ou bien encore PaRappa, beaucoup plus intéressant, qui est véritablement un jeu « asexué » dans le sens où il paraît s'adresser tout autant aux filles qu'aux garçons. Mais s'enfermer dans des stéréotypes n'est jamais bon. Il n'y a pas - et il n'y aura jamais - de jeux spécifiquement destinés aux filles et d'autres aux garçons. Chacun peut trouver son bonheur dans la palette de genre déjà existants. Si moi, par exemple, je m'amuse avec le logiciel de création « Cosmopolitan », pour voir à quoi peut ressembler ma tête digitalisée avec différentes coiffures, c'est mon droit le plus inaliénable, mon premier amendement des Etats-Unis à moi. Evidemment, il y aura toujours des mauvaises langues pour dire que c'est plus un truc de filles... A chacun ses aspirations et sa sensibilité. « Tu ne jugeras point ». C'est Dieu qui l'a dit. Ou en tout cas qui aurait pu le dire... Quoiqu'il en soit, et même s'il a longtemps été vrai que les femmes étaient moins à l'aise ou moins attirées par tout ce qui touche aux jeux vidéo et aux ordinateurs, cela devient de moins en moins vrai à mesure que le temps passe. Les mères de familles jouent parfois avec leurs enfants, les plus jeunes - filles ou garçons - font partie de cette génération élevée un paddle dans les mains (la console du frère jouxtant les poupées de la sœur) et même les genres de jeux que l'on croyait définitivement réservés aux hommes sont désormais annexés par des femmes conquérantes (voir encart sur les « quakeuses »). Alors certes, en moyenne les hommes sont encore majoritaires et jouent davantage et plus souvent que les femmes, certes on peut dire que les jeux de plates-formes ou de réflexion attirent plus les filles, tandis que la baston et les jeux de course restent principalement un truc de garçons, mais il n'y a plus d'hégémonie masculine, il n'y a plus de carcan. Désormais les femmes peuvent - et vont sûrement - être les actrices à part entière d'un vaste univers ludique qui se met toujours un peu plus en place. Réjouissons-nous, tout le monde en sort gagnant...

Castlevania

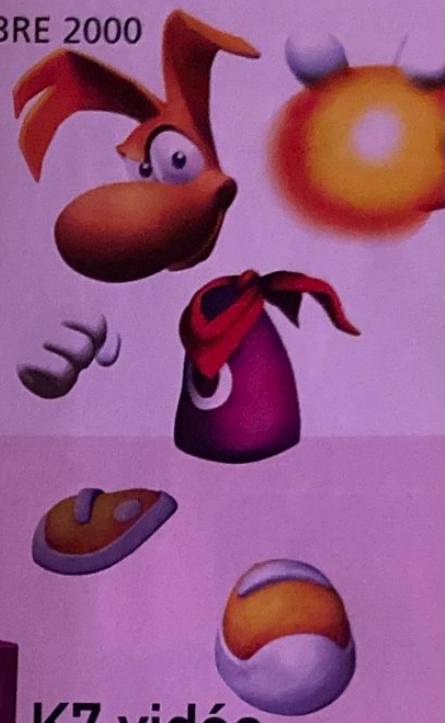
D

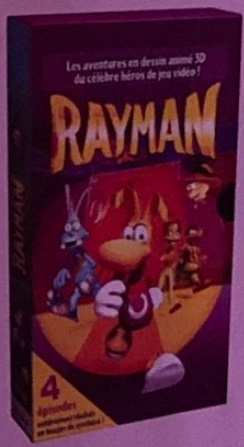
Tenchu

Dead or Alive 2

À PARTIR DU 7 SEPTEMBRE 2000

299F*





RAYMAN® 2

- Le monde magique de Rayman concentré dans les 32 bits de la PlayStation®.
- De l'action à un rythme effréné.
- Le fun d'un jeu hors du commun en prime !

K7 vidéo RAYMAN

- 4 épisodes exclusifs.
- Des séquences d'animations 3D à vous couper le souffle.
- Un reportage sur la réalisation des épisodes par les créateurs de la série.

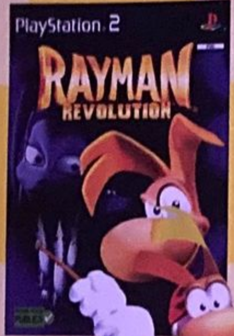
OFFRE SPÉCIALE AUCHAN
RAYMAN 2 + K7 VIDÉO

*prix public TTC généralement constaté

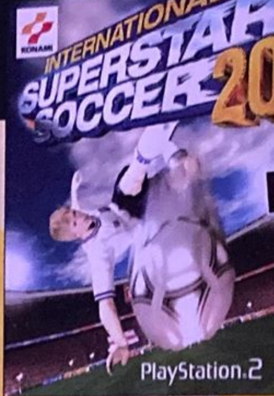
LA VIE. LA VRAIE.

Auchan

www.dockgames.com
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...



NEW



NEW

TRUCS & ASTUCES
par minitel :
3615 CODE DOCK GAMES(1)

NEW

Sortie Officielle
le 24 Novembre 2000

NEW

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSE

COGNAC Center – *75, avenue Victor Hugo* – 05.45.35.07.45
CHALON/SAONE Center – *25, grande rue* – 03.85.42.98.58
CAMBRAI Center – *5, rue du Général de Gaulle* – 03.27.78.77.42

NOUVEAUX MAGASINS

TULLE Center – *66, avenue Victor Hugo* – (consulter le minitel)
BREST Center – *24, rue de Siam* – 02.98.46.03.03
ST GERMAIN en LAYE Center – *72, rue de Poissy* – (consulter le minitel)
VENDOME – *37, Faubourg Chartrain* – 02.54.67.19.10
TOURS NORD Center – *C.C. Auchan - Petite Arche* – 02.47.86.08.08
ST JEAN de LUZ – *Bd Victor Hugo* – (consulter le minitel)
FOSSES Center – *Centre Commercial Leclerc* – 01.34.68.42.25
REIMS NORD Center – *Centre Commercial Cora* – 03.26.85.03.03
DAX Center – *10, rue Neuve* – (consulter le minitel)
LIVRY GARGAN Center – *32, bis avenue de Chanzy* – 01.41.53.11.98
LA GUADELOUPE – *Baie Mahault* – 05.90.38.13.96
SOISSONS – *4, rue du Collège* – 03.23.53.25.75

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.90
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.39.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ARLES		Tél : 04.90.96.84.01
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.29
AUTUN		Tél : 03.85.52.65.63
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.90.88
BERCK/MER CENTER		Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS CENTER		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER CENTER		Tél : 03.21.30.28.95
BOURGES CENTER		Tél : 02.48.70.30.19
BREST CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.46.03.03
BRIVE		Tél : 05.55.17.42.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.48.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE CENTER		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.78
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DAX CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER	NOUVEAU	Tél : 01.34.68.42.25
FREJUS		Tél : 04.94.53.84.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY S/ MARNE		Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.18.12
LIVRY GARGAN CENTER	NOUVEAU	Tél : 01.41.53.11.98
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.89.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER		Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER		Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS NORD CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.26.0[illegible]
RENNES		Tél : 02.99.31.11.[illegible]
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.[illegible]
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.67.[illegible]
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.59.46.[illegible]
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.[illegible]
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.9[illegible]
SOISSONS	NOUVEAU	Tél : 03.23.53.25.7[illegible]
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.58.[illegible]
ST BRIEUC CENTER		Tél : 02.96.61.72.[illegible]
ST GERMAIN EN LAYE CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU	consulter le minitel
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.[illegible]
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.[illegible]
TARBES		Tél : 05.62.44.5[illegible]
TARNOS		Tél : 05.59.64.1[illegible]
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.[illegible]
TOURS NORD CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.47.86.0[illegible]
TROYES		Tél : 03.25.73.11.2[illegible]
TULLE CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.[illegible]
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.3[illegible]
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.5[illegible]
VENDOME	NOUVEAU	Tél : 02.54.67.19.1[illegible]

JOURNÉE SPÉCIALE LARA CROFT*

EIDOS interactive présente Lara Croft dans tous les magasins DOCK GAMES
LE 25 NOVEMBRE 2000*
Venez nombreux, elle sera sur tous vos écrans... EIDOS

JEU EXCLUSIF*
GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT
SUR WWW.DOCKGAMES.COM
POUR GAGNER LARA CROFT EN GRANDEUR NATURE AINSI QUE DES TONNES D'AUTRES CADEAUX

*Jeu valable du 10 novembre au 31 décembre 2000 inclus, règlement déposé chez Maître DELAGE Jean Marc, 2 rue Raymond Audour, 16000 ANGOULEME et disponible gratuitement au siège de la société organisatrice. - *En fonction de la date de disponibilité du produit.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NEW

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont couramment définis par notre argus du jeu vidéo.

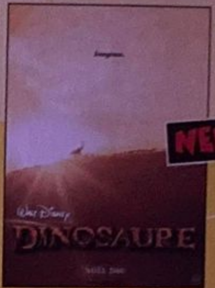
A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES – La Carte DOCK ID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

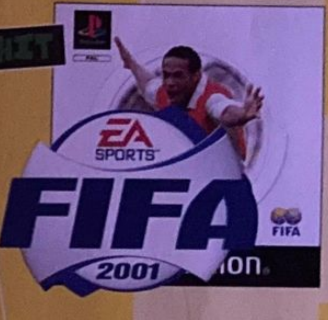


NEW

AFFICHE CINEMA OFFERTE* pour tout achat de DINOSAURE PSX

Disponible sur : PS2, DC et GAME BOY COLOR

HIT



TRUCS & ASTUCES
par téléphone :
0 892 702 707(1)

790frs
console + 1 manette

HIT

1 MINI BMX OFFERT* pour tout achat de DAVE MIRRA PSX

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT DE FRANCE		Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU	Tél : 05.90.38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS :
NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

DOCK GAMES – Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

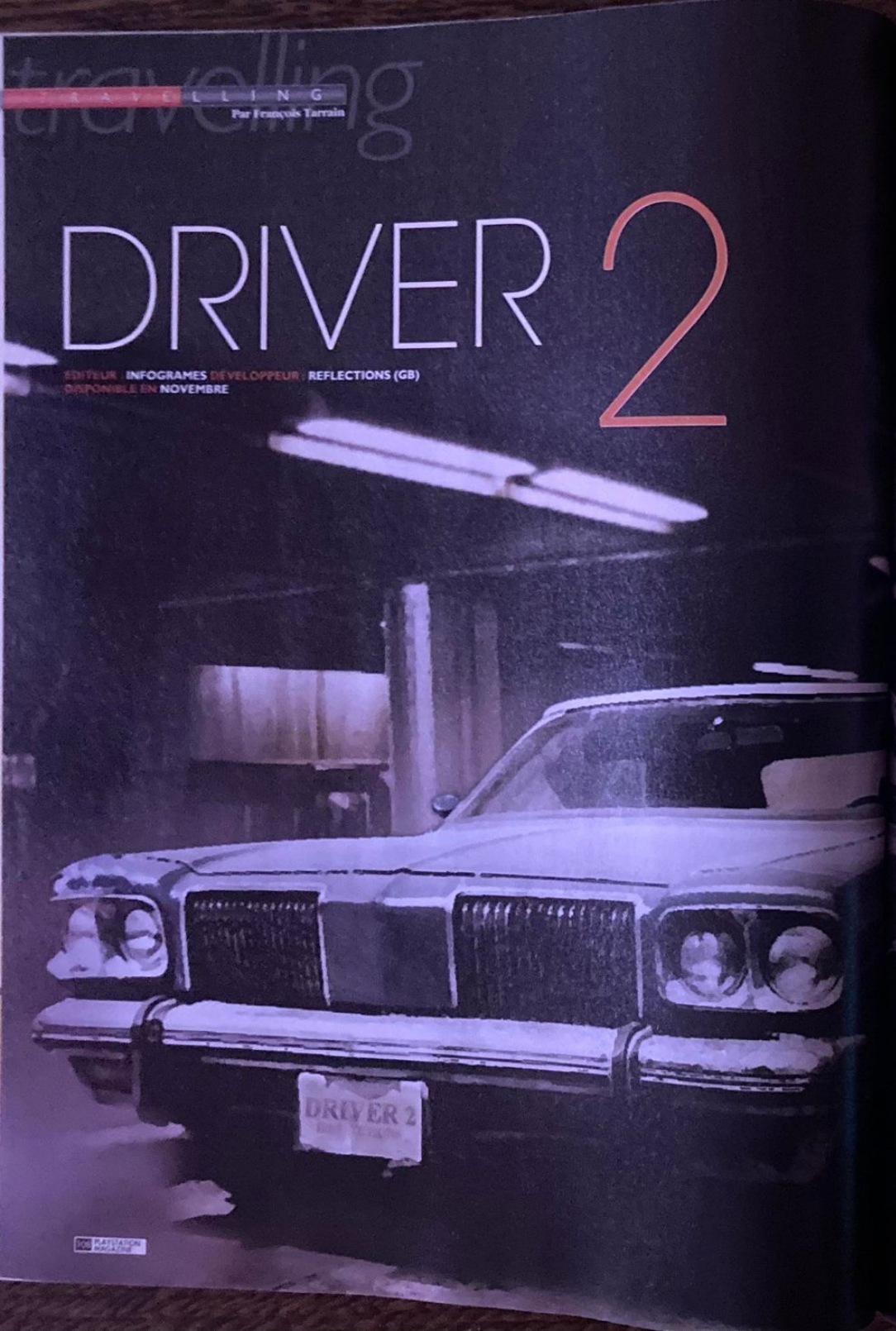
N°1 PLUS DE 110 MAGASINS

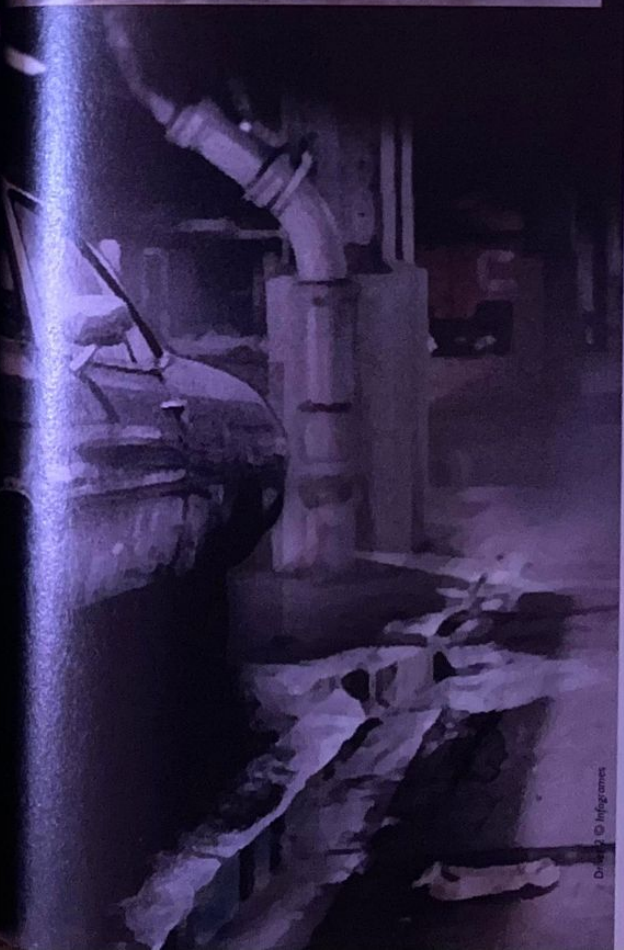
* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. *** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDEAL : 2,21F/minute.

Par François Tarrain

DRIVER 2

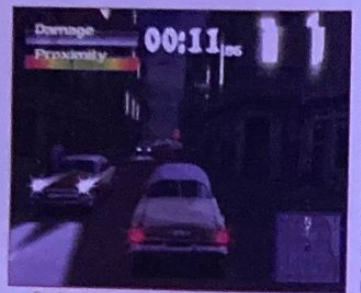
ÉDITEUR : INFOGRAMES DÉVELOPPEUR : REFLECTIONS (GB)
DISPONIBLE EN : NOVEMBRE



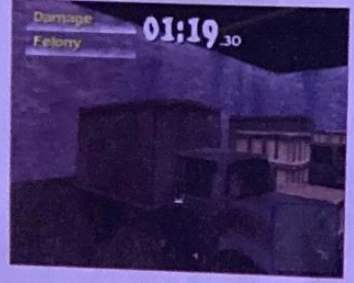


Driver2 © Infogrames

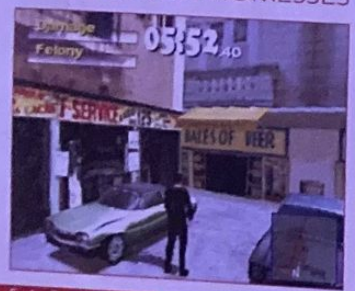
[Sur un air de musique country un peu ringarde] « Voici l'histoire d'un des plus grands héros inconnu d'Amérique. Oui, vous l'avez vu, mais vous n'avez jamais su qui c'était. Vous avez tremblé pour lui, vous vous êtes réjoui pour lui, des femmes ont voulu mourir pour lui. Mais il n'a jamais eu, ni la gloire, ni la femme du héros. » Non ! C'est ce qu'on appelle un flic infiltré. Et si je parle aussi bien de lui, c'est parce que c'est moi, Tanner...



Graphiquement, les missions de nuit bénéficient de quelques effets très réussis.



LE MODE DEUX JOUEURS NE TIENT PAS TOUTES SES PROMESSES



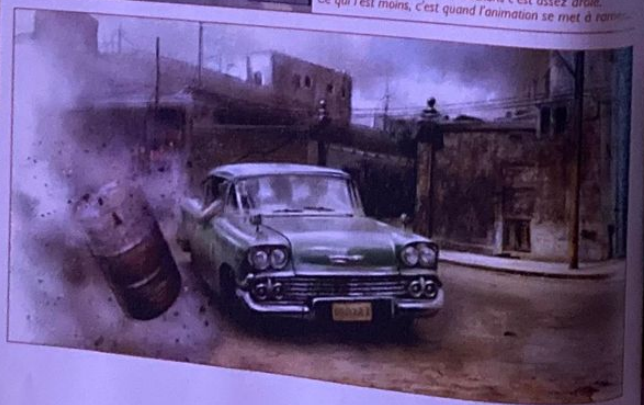
FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE CAISSES
EDITEUR	INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	REFLECTIONS (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON VOUDRAIT NE JAMAIS AVOIR JOUÉ À DRIVER ! !

C'est quand même dingue de constater à quel point les Etats-Unis ont réussi à nous conditionner et à nous imposer leur culture. Non c'est vrai, prenons l'exemple de Driver. Imaginez deux secondes le même scénario, avec les mêmes personnages et les mêmes situations - genre tout pareil, quoi - mais transposé en France. Déjà, ça s'appellerait Conducteur... Ce s'rait l'histoire de l'inspecteur Tanneur, flic à la PJ du XVIIIe arrondissement de Paris. Fonctionnaire, syndiqué FO, fervent défenseur des 35 heures, il aurait l'habitude de traiter les affaires de chiens écrasés et d'inceste du côté de Belleville. Au volant de sa rutilante R19, il irait de temps en temps faire une descente chez les dealers de son quartier, mais bon pas trop souvent non plus, parce que les heures sup' c'est pas vraiment son truc et en plus les dealers ont des Opinel super-affûtés. Et puis un beau jour, son supérieur, le commissaire Lavisse lui donnerait l'ordre d'infiltrer un gang d'Alsaciens qui règne sur les Halles de Rungis. Alors là, le gars Tanneur, il refuserait tout net, mais vu que son couillon de boss c'est plutôt un coriace, bin il essaierait de se mettre fissa en pré-retraite ou de demander à son beauf le toubib de lui coller un arrêt de travail, rapport à un ongle incarné vraiment très douloureux. Mais bon, comme il se ferait gauler par l'inspection du travail, il serait quand même obligé d'accepter la mission. Pour la suite, je vous passe les détails... Course-poursuite haletante entre une Twingo et une 4L sur le parvis de la Défense, guet-apens à Rungis dans les entrepôts « poisson & fruits de mer », indic' véreux qui tient un PMU à côté de

Dans cette mission, vous devez retrouver votre chemin dans un dédale d'entrepôts tout en évitant les barrages dressés devant vous.

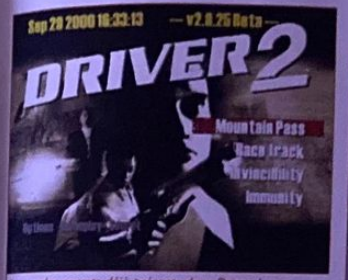
Longchamp, filature dans les cités de Sarcelles, bombe à désamorcer dans l'enceinte du salon de l'Agriculture... Vous imaginez un peu le tableau ! Non, décidément c'est dingue. Dès qu'un polar se déroule aux States, c'est tout de suite la grande classe. Et dès que ça se passe en France, c'est tout de suite super-ringard... Conditionné qu'on est, j'vous dis ! Bah, c'est pas bien grave après tout, mais des fois ça fait du bien de remettre les choses à leur place... Ah... Attendez deux secondes, j'vous laisse : le livreur de Pizza Hut sonne à ma porte. Putain, j'espère qu'il a pas oublié mon Coca !



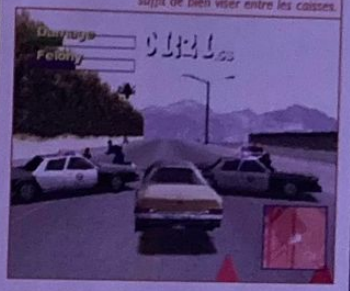
Provoquer de monstrueux bouchons c'est assez drôle. Ce qui l'est moins, c'est quand l'animation se met à ramer...

DRIVER 1.5 ?

Hum, Driver 2... Un sujet intéressant, ma foi. Tellement intéressant que je ne sais pas par quel bout commencer... Allez hop, c'est parti. Driver 2 est donc la suite de Driver, logique. Or, la tradition veut qu'une suite soit quasiment toujours moins réussie que l'original. Et Driver 2 en est la parfaite illustration ! Attention, je ne suis pas en train de dire que ce second opus est mauvais, loin de moi cette idée... En fait, pour bien comprendre la raison d'une telle critique, il faut replacer les choses dans leur contexte. En 1999, Driver marqua les esprits car son concept et son gameplay étaient réellement novateurs : il s'agissait purement et simplement de la première simulation de conduite en milieu urbain ! Jamais auparavant nous n'avions eu l'occasion de piloter une caisse au sein d'une vraie ville (hormis dans GTA, mais la comparaison s'arrête là). Jamais nous n'avions participé à de folles courses-poursuites, avec cascades, carambolages et virages au frein à main... En clair, Driver était une expérience totalement nouvelle, qui apportait une bonne dose d'originalité, dans un genre habituellement trop « frileux ». Mais voilà, maintenant que le phénomène de nouveauté est passé, Driver est en quelque sorte rentré dans le rang... On s'est bien marré à faire crisser les pneus, on s'est éclaté à faire des runs sauvages pendant des heures, on a explosé 8752 caisses, on a bouclé dans tous



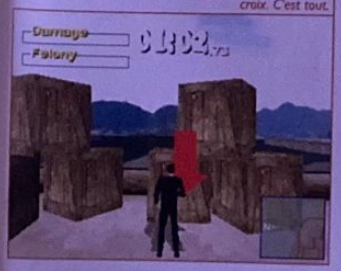
Les codes secrets déjà présents dans Driver 1 sont toujours de la partie : 2 courses bonus, invincibilité et immunité face aux flics. C'est pas franchement très original tout ça !

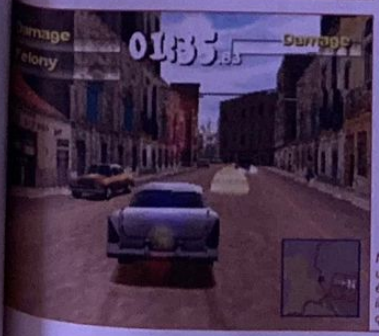


Les barrages de flics sont super-faciles à franchir : il suffit de bien viser entre les caisses.

" Attachez vos ceintures les enfants, ça va secouer un peu ! Le premier qui vomit, je le bute ! "

Voilà le genre d'objectif à remplir à pied : s'approcher de la très discrète flèche rouge et appuyer sur le bouton croix. C'est tout.





Nous avons reçu, quelques jours avant le bouclage, une nouvelle version dans laquelle certaines missions étaient remaniées. Sur cette photo, par exemple, il s'agit d'une mission que l'on peut enfin finir ce qui n'était pas le cas avant.

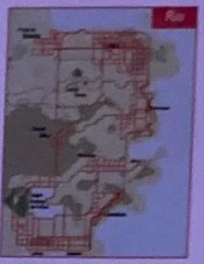
les sens les 44 missions... Et ça nous a laissé un excellent souvenir. Après cela, tout ce qu'on demandait c'était que Driver 2 nous étonne encore plus. Nos espoirs étaient simples : il fallait que les développeurs de Reflections parviennent à tirer la quintessence de leur bébé et à nous proposer une expérience encore plus puissante ! Ok, c'était très exigeant de notre part, mais le premier épisode avait placé la barre tellement haut que l'on ne pouvait pas décemment en demander moins !

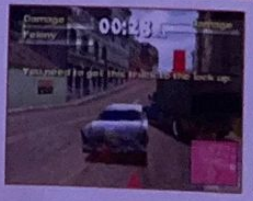
UNE RELEVE DIFFICILE

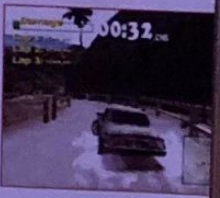
Eu égard aux limitations techniques de la PlayStation, ce n'est pas sur le plan de la réalisation que Driver 2 pouvait rivaliser avec son prédécesseur, mais plutôt sur celui du système de missions. Car s'il y a bien un domaine dans lequel Driver 1 n'était pas parfait, c'était bien celui-là ! Les 44 missions manquaient parfois d'originalité et de challenge et on avait un peu trop souvent l'impression de jouer « simplement » au chat et à la souris avec les flics. Malheureusement, sur ce point Driver 2 ne fait pas beaucoup mieux. Déjà, le principe d'arborescence des missions a été abandonné au profit d'un système totalement linéaire (il faut enchaîner les 40 missions dans un ordre défini). On perd la liberté de choix mais cela a permis aux développeurs de construire un scénario plus cohérent et mieux ficelé. C'est donc finalement une bonne chose. Par contre, question challenges,

TANNER LE GLOBE-TROTTER

■ *Le scénario de Driver 2 vous amènera à bourlinguer aux quatre coins du continent américain. A la poursuite d'un certain Pink Lenny, vous devrez en outre lutter contre la mafia de Chicago et une obscure organisation brésilienne. Ouais, décidément vous avez du pain sur la planche... Et des kilomètres de bitume à arpenter, entre les artères de Chicago, les bas-fonds de la Havane, les casinos de Las Vegas et les longues plages de Rio... Quatre villes hautes en couleurs, parfaitement modélisées et proposant des topographies chacune très différentes.* ■

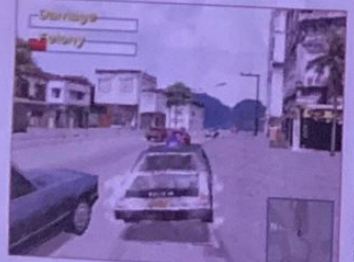






QUALITÉ BROADCAST

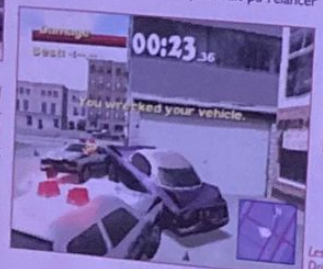
■ *En mettant les cinématiques pas peur rien que le jeu tient de Driver 2 sur en viendrait sur 2 CD), superbement mises en scènes, elles dévoilent petit à petit un scénario parfaitement conçu. Ah il est loin le temps des vidéos toutes pourries de Driver 1...* ■

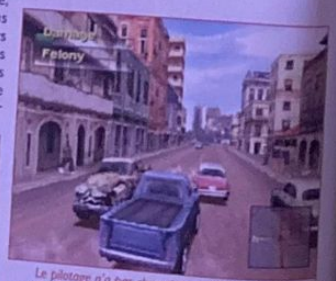


TANNER REPART AU CASSE-PIPE, AVEC 40 MISSIONS À BOUCLER ET UNE SACRÉE EMBROUILLE À DÉMELER !

L'IA des flics n'est pas toujours parfaite : parfois ils sont aveugles et parfois ils ne vous lâchent pas d'une semelle !

les innovations se comptent sur les doigts d'une main. On retrouve les mêmes missions chronométrées, les mêmes courses-poursuites, les mêmes flics... Bref, on a un peu trop l'impression de jouer une variation sur le même thème. Pourtant, parallèlement à ce manque de renouveau, Driver 2 n'est pas avare en innovations. 4 nouvelles villes au design impeccable (Chicago, La Havane, Las Vegas et Rio), des graphismes un peu plus fins, une circulation urbaine plus dense, une multitude de modèles de voitures (tous pilotables), des virages plus variés (échangeurs d'autoroutes, longues courbes arrondies...), des tonnes de ruelles étroites... Driver 2 est très clairement une petite merveille en termes de design. Mais LA nouveauté qui aurait pu relancer complètement l'intérêt du jeu est ailleurs : on peut désormais sortir à tout moment de sa caisse (sauf lorsque l'on est pris en chasse par les flics), se balader à pied dans les rues et piquer n'importe quel véhicule. Là, on se dit qu'avec un tel principe, les missions vont être démentes, genre alternance de courses-poursuites et de phases « à la Tomb Raider ». Ouais, bin ce n'est pas tout à fait le cas. En fait, à l'usage on se rend compte que les actions à réaliser lorsque Tanner se balade à pinces sont d'une simplicité et d'un inintérêt affligeant. Appuyer sur un bouton du pad pour désamorcer une bombe, actionner une porte de garage, rentrer dans un bâtiment... On atteint là le niveau zéro du jeu de plates-formes. Et c'est bien dommage car on reste sur sa faim et on ne prend aucun plaisir à diriger Tanner (qui est au demeurant fort mal animé). Quant au fait de pouvoir changer de véhicule n'importe quand, l'idée est plaisante, mais étant donné que 90 % des missions doivent être bouclées en un temps imparti (entre 1 et 4 minutes en gros), le fait d'emprunter une nouvelle caisse vous fait perdre un temps précieux et vous expose au courroux du « Time out », suivi d'un très énervant « Try again » !





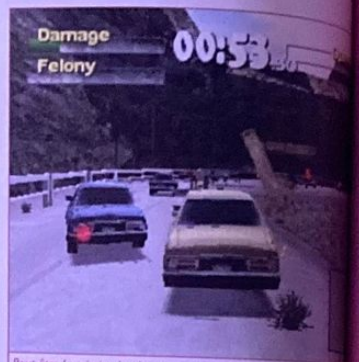
Le pilotage n'a pas changé depuis Driver 1. Tout en dérapages contrôlés et en burn out. Seule différence : chaque engin possède une tenue de route et une vitesse réellement différente.

Les mini-jeux disponibles sont les mêmes que dans Driver 1. Et c'est le Survival le plus intéressant.

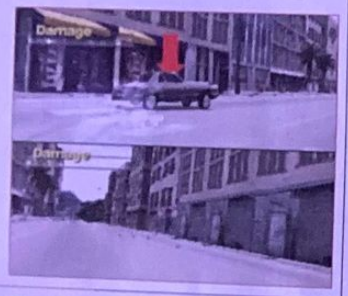
LE MODE DEUX JOUEURS

■ Alors que l'on s'attendait à un mode Deux Joueurs passionnant, celui-ci se révèle finalement assez fadasse : à propos en effet de se taper une séance de « flic contre voleur », de « capture de drapeau » ou tout simplement une balade sur des portions de villes (un seul mode se joue sur la map complète). Dans l'absolu de tels challenges auraient pu être marrants, mais vu que la circulation a complètement disparu des villes, on s'ennuie très rapidement à se poursuivre dans les dédales de rues désertes. D'autant plus que l'on ne peut pas pratiquer ce mode en vue extérieure. Supeeer ! ■

Les bus c'est bien pour se frayer un passage en force, mais question reprises en côte, c'est pas la joie.

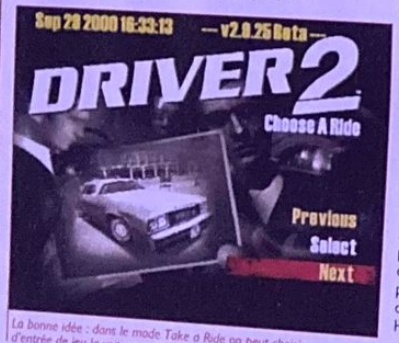


Peut-être la mission la plus marrante du jeu : pousser une caisse dans le vide alors que vous tracez à flanc de montagne. Problème : ça rame et le timing est trop juste !



Certains quartiers des villes (surtout à La Havane et Rio) sont tout juste splendides.

Voilà, pour en finir avec cette amère diatribe laissez-moi émettre deux réserves (peut-être liées à la version « quasi » définitive que nous avons testée). Primo, l'animation prend une grosse claque dès que la scène est trop « chargée » (genre plein de caisses à l'écran). Or, lorsque l'affichage se met à ramer, la maniabilité devient extrêmement mauvaise et on ne peut plus slalomer correctement dans le trafic. Ça en devient tellement gênant qu'il m'a fallu zapper 2 missions absolument impossibles à terminer dans les 1 minutes 30 imparties ! Espérons maintenant que ce problème soit résolu, sinon va y avoir quelques paddles qui vont finir en bouillie... Secundo, le niveau de difficulté du mode Solo n'est pas bien réglé, (ce défaut « devrait » être corrigé dans la version finale). Résultat : 6/7 heures pour claquer le jeu c'est franchement limite... D'autant plus que ni le mode Deux Joueurs, ni les mini-jeux ne sont suffisamment intéressants pour prolonger la durée de vie du jeu...



La bonne idée : dans le mode Take a Ride on peut choisir d'entrée de jeu la voiture que l'on veut conduire.

CONCLUSION SUR UNE NOTE POSITIVE

A la lumière de ce qui vient d'être dit, vous devez en arriver à la conclusion que Driver 2 ne vaut finalement pas le coup... Eh bien c'est faux ! Oui, je sais, sur ce coup-là, je retourne ma veste. Malgré les nombreuses critiques que j'ai pu émettre, je ne peux pas me résoudre à condamner Driver 2. Oui, je le confesse : cette suite offre encore de grands moments de pur plaisir, oui les courses-poursuites sont toujours aussi intenses, oui les cascades réalisables sont dignes d'un film, oui les cinématiques sont vraiment superbes (rien à voir avec Driver 1, mais alors rien du tout !). Et puis le dernier truc qui fait définitivement pencher la balance en faveur de Driver 2, c'est son prix : à 299 francs on aurait tort de se priver d'une petite balade dans les rues de Rio ou de La Havane...

DRIVER 2 - 299 F

DESIGN
8 Visuellement, D2 est plus travaillé que son aîné. Mention spéciale pour Rio et La Havane.

MUSIQUE ET SON
8 Les sons des moteurs sont agréables et le « brouhaha » urbain assez réussi.

DURÉE DE VIE
6 Le mode Solo est un peu trop facile et les modes secondaires pas assez riches.

ORIGINALITÉ
6 Très proche dans le fond de Driver 1. Seul le mode Deux Joueurs est inédit.

JOUABILITÉ
8 Dans l'absolu, aucun souci. Sauf quand l'animation se met à ramer !

TECHNIQUE
6 Certaines « surcharges » graphiques rendent parfois l'animation assez chaotique.

LE COMPARATIF : DANS LA PURE LIGNÉE DU PREMIER ÉPISODE. AUCUNE AUTRE COMPARAISON POSSIBLE

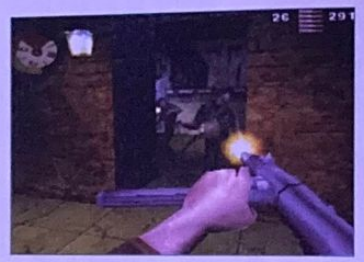
POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui découvrent pour la première fois Driver. Les connaisseurs seront peut-être moins emballés.

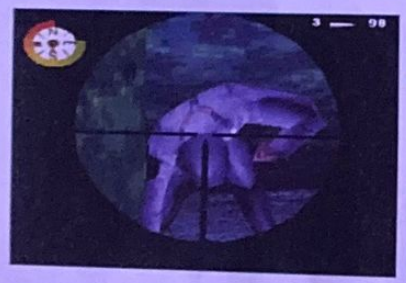
7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Driver 2 ne possède pas la classe et l'originalité du premier épisode. Normal, remarquez : là où Driver initiait un genre totalement nouveau sur consoles (le road movie urbain, en gros), Driver 2 ne fait que réutiliser le même concept en le remodelant légèrement.

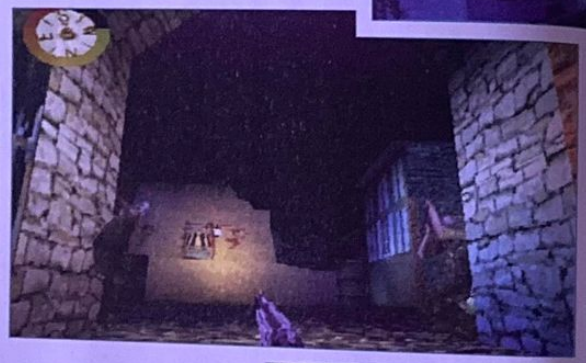
PLUS BESOIN D'ÊTRE BRUNE POUR CONSTRUIRE SON SITE
PAGES PERSO
Avec 5 000 000 de pages web hébergées, MultiMania est le n°1 de l'hébergement et propose gratuitement tous les outils pour la création de pages web, aussi bien pour les débutants que pour les plus experts : - Assistant de création - Hébergement illimité - Bande passante illimitée - Streaming Audio/Vidéo - Statistiques pro - PHP 4/My SQL... Retrouvez tous ces outils sur la chaîne Webmaster de MultiMania.
MultiMania
www.multimania.fr
BIENVENUE À TOUS LES POINTS DE VUE

Par Dave Martinyuk

Medal of Honor revient. Cette fois, vous y incarnez Manon, la jolie Résistante française qui vous prodiguait bien des conseils précieux dans le premier épisode. Mais au mot « femme » il ne faut en aucun cas ici accoler l'adjectif « faible ». Plusieurs missions et quelques milliers de cartouches plus tard, je peux vous le confirmer...

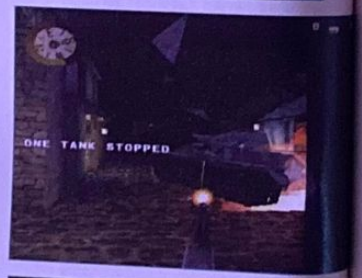






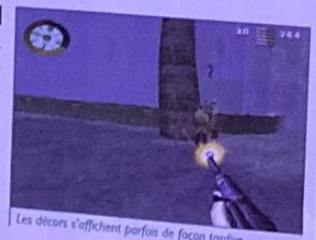
MEDAL OF HONOR RESISTANCE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

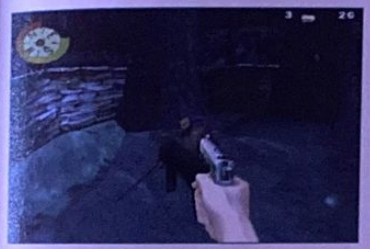


FICHE TECHNIQUE

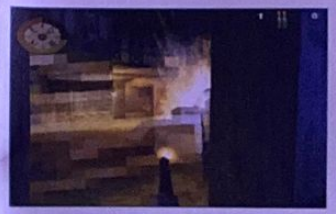
GENRE	TIR/ACTION
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	DREAMWORKS INTERACTIVE (U.S.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON EST DEVENU UN(E) VRAI(E) RÉSISTANT(E)



Les décors s'affichent parfois de façon tardive...



Mais si Manon, souvenez-vous ! Vous l'avez vue lors de nombreux briefings, dans Medal of Honor. MoH Resistance est en fait un jeu qui se déroule presque en parallèle au premier épisode. Ce n'est donc en aucun cas une suite. Ceux qui connaissent déjà l'univers de Medal of Honor retrouveront ici immédiatement leurs marques, avec même quelques clins d'œil bienvenus (comme l'apparition de Jimmy Patterson, personnage que vous incarniez auparavant). Votre parcours est tout tracé. Tout commence alors que vous faites partie de la Résistance. Votre première mission consiste d'ailleurs à aider ces libérateurs de l'ombre en récupérant pour eux un lot d'armes et de munitions. C'est également au début du jeu que vous faites la connaissance (façon de parler) de votre frère, à qui il arrive malheureusement quelques malheurs... Impressionné par vos actions, l'OSS (Office of Strategic Services) vous contacte et vous invite à travailler sous son couvert. C'est ainsi que vous retrouvez la voix paternelle rassurante du Colonel Hargrove, qui n'est avare ni de conseils, ni d'encouragements, attristé, malgré sa grande expérience, par les obligations et les horreurs de la guerre...

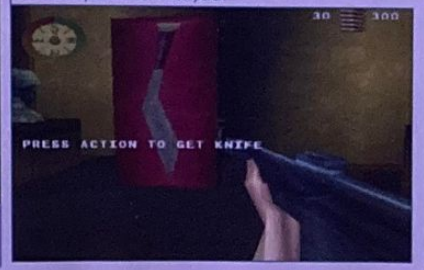


Les archéologues sont super jouasses lorsqu'on les prend en photos. Ils prennent des poses vraiment marrantes (ce qui est moins marrant, c'est qu'après vous devez les flinguer).

« WARUM SIND SIE HIER ? » *

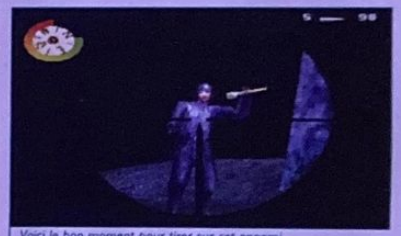
Si votre première mission se déroule à Paris, au pied de la Tour Eiffel puis à l'intérieur même des catacombes, soyez toutefois assuré que vous allez voir du pays. Et quand je dis ça, je ne me limite pas à la France... histoire de mettre un peu les choses en place, laissons-nous aller à quelques précisions. MoH Resistance est divisé en sept missions principales, elles-mêmes divisées en plusieurs sous-missions pour un total théorique, si l'on en croit le site officiel du jeu de 22 niveaux disponibles (pour ceux que ça

Le couteau d'Abraham : une relique volée par les Allemands que vous devez récupérer.

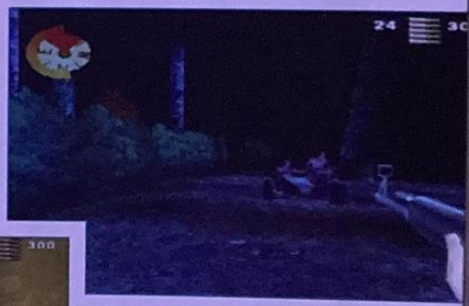


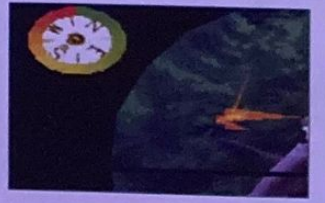
FEMME D'HONNEUR

■ *Les concepteurs de MoH Resistance n'ont pas développé ce titre à partir de leur seule imagination. Dans le premier épisode, déjà, leurs références étaient nombreuses et ils s'étaient assurés les services du capitaine Dale Dye, désormais à la retraite, pour coller le plus possible à l'époque de la Seconde Guerre mondiale et à sa dure réalité. Ici, c'est une femme qui est à l'honneur, il était donc logique d'aller rencontrer de véritables résistantes afin que ces dernières puissent faire partager leurs expériences. C'est ainsi que les concepteurs de DreamWorks Interactive ont rencontré Hélène Deschamps, une femme dont la famille est dans l'armée française depuis plusieurs siècles, et dont le nom est même inscrit sur l'Arc de Triomphe, à Paris. Le père d'Hélène était Général et ses frères ont été faits prisonniers durant la Seconde Guerre mondiale. Sa sœur adoptive - qui n'a pas survécue à la guerre - et elle-même, sont entrées dans la Résistance. Elles devaient garder le secret le plus absolu à ce propos pour éviter d'être dénoncées, si bien que leur propre mère finit par croire que ses filles déshonoraient leur famille (leurs actions, dont elles ne voulaient rien dire, cachant sûrement quelque chose de répréhensible). A ce propos, Hélène Deschamps déclare elle-même : « Vous perdez votre nom. Votre famille elle-même ne doit rien savoir. Vous perdez tous vos amis, vous n'avez plus personne. Et si vous êtes arrêté, personne ne vous connaît ». Hélène rejoignit les rangs de l'OSS un peu plus tard. Son histoire ressemble au final étrangement à celui de Manon, dans le jeu...* ■

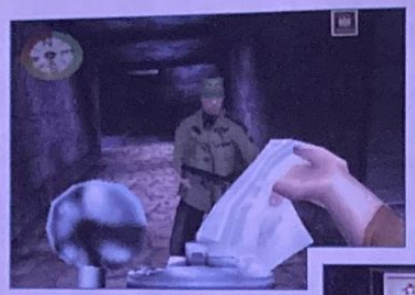


Voici le bon moment pour tirer sur cet ennemi, prêt à lancer une grenade dans votre direction.





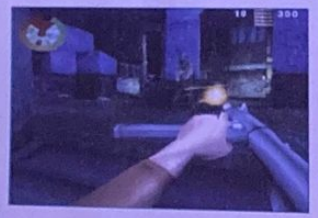
Le garde vous a repéré mais reste bêtement debout. Restez caché et visez les genoux...

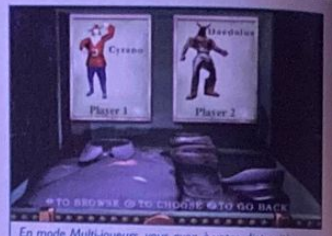


Parfois, se cacher derrière une fausse identité ne suffit plus, et on est repéré !

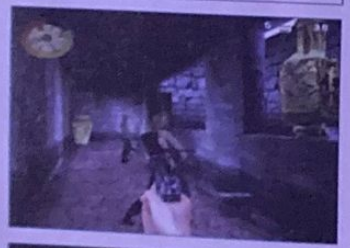
UN PANEL D'ARMES COMPLÉMENTAIRES

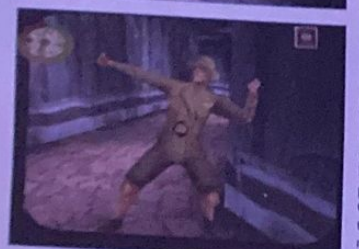
■ Les armes mises à votre disposition dans le jeu (une douzaine) sont aussi variées qu'utiles. Commençons avec les petits calibres - les pistolets - qui peuvent être ou non silencieux. Ils possèdent une excellente précision et un temps de recharge convenable. Il faut bien viser avec ces armes, car face à plusieurs adversaires on peut être rapidement débordé. Viennent ensuite les fusils, un peu plus puissants, comme les fusils d'assauts (cadence de tir rapide, chargeur important) ou encore le fusil de sniper (jouer avec un lent, recharger lentes). Il y a aussi les mitraillettes, qui « arrosent » et se révèlent idéales contre des groupes d'ennemis. Plus exotique, l'arbalète envoie un projectile lourd et mortel mais , il met beaucoup de temps à se recharger. Restent enfin les armes lourdes, comme les cocktails molotovs, leurs cousines les grenades ou bien le « Panzerfaut », une arme anti-char énorme qui fait des ravages. Selon les missions, les armes mises à votre disposition sont différentes. Ensuite, c'est à vous de récupérer des munitions (et parfois même de nouvelles armes) pendant vos missions proprement dites... ■





En mode Multi-joueurs, vous avez à votre disposition de curieux personnages...





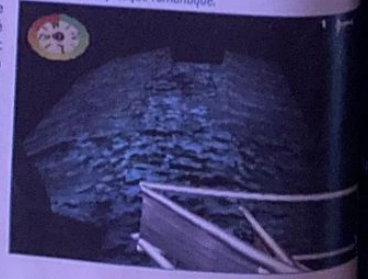
intéresse, les infos se trouvent sur le http://moh.ea.com/mohu). Après Paris, donc, direction l'Afrique du Nord et plus particulièrement Casablanca. Là, vous devrez vous faire passer pour une photographe de propagande et voler certains documents précieux. Il vous faudra également détruire certaines installations, photographier une carte, signaler votre position aux forces alliées pour déclencher un bombardement... On ne s'ennuie pas en temps de guerre, même si perdre la vie est, vous en conviendrez, un lourd tribut à payer à ce perpétuel combat contre l'oisiveté.

Vous continuerez à agir en tant qu'agent de l'OSS en Crête, stoppant des fouilles archéologiques, en Allemagne en infiltrant le château d'Himmler ou bien encore en Italie, où vous découvrirez l'abbaye de Monte Cassino. Autant dire qu'après la guerre, vous pouvez sans problème vous reconvertir en professeur d'histoire-géo... Les objectifs de missions sont toujours très divers et évitent la lassitude. D'une mission à l'autre, on ne sait jamais tout à fait ce qui peut arriver. En gros, les objectifs se divisent tout de même en deux catégories : soit vous devez retrouver quelque chose (et le cas échéant, le voler), soit vous devez détruire quelque chose (radios, camions etc.). La liberté qu'on vous offre ici paraît grande, mais en fait tout est totalement linéaire et vous n'avez en gros qu'un seul chemin à parcourir (avec certes quelques chemins de traverse et, fort rarement, des passages secrets remplis de bonus). C'est un peu dommage mais pas vraiment embêtant. Les missions sont en fait juste assez longues pour n'être ni trop faciles, ni trop difficiles. Comme il est impossible de sauvegarder à l'intérieur d'un niveau, lorsqu'on doit le recommencer, il ne faut en effet pas partir en étant à la base totalement découragé.

« FREUT MICH, SIE KENNEN ZU LERNEN » ★★

MoH Resistance mélange avec brio réalité historique et univers ludique. Les vidéos et les images d'archives réelles sont nombreuses et servent de contexte à chaque mission. On y découvre certaines des figures les plus redoutables et les plus tristement célèbres de la Seconde Guerre mondiale : Adolf Hitler bien sûr, mais aussi Benito Mussolini, Heinrich Himmler ou encore Erwin Rommel. Le travail de propagande des nazis est ici mis en avant, et on vous demande évidemment de tout faire pour contrer leurs efforts. L'aspect mystique du nazisme, sa folie profonde teintée d'idéaux déformés par des esprits nécessairement torturés est soulignée lors de certaines missions, comme celle où on vous invite à pénétrer dans le château de Himmler pour y découvrir ce qui s'y trame. En l'explorant, vous découvrez une pièce nommée le « Valhalla » dans laquelle les nazis prétendent communiquer

Vous grimpez le long du lierre pour escalader le château. C'est presque romantique.

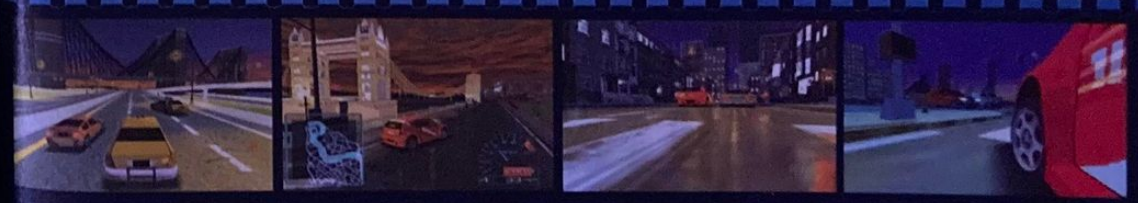


湾岸 MIDNIGHT CLUB STREET RACING

LA NUIT. LA VILLE SE TRANSFORME EN CIRCUIT.
SEREZ-VOUS LE MEILLEUR DU MIDNIGHT CLUB ?

PlayStation.2

SUR VOTRE PS2 LE JOUR DE SA SORTIE
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB

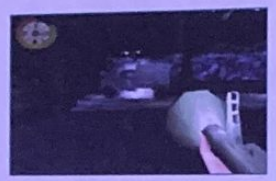


DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

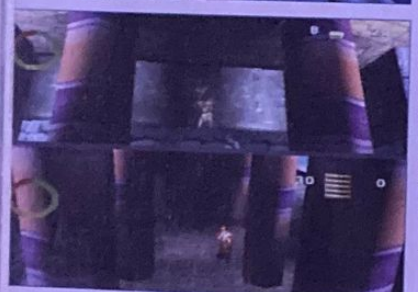
TAKE 2 INTERACTIVE

© 2000 Midnight Club, Rockstar Games et le logo Rockstar Games sont des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Limited. Angel Studios et le logo Angel Studios sont des marques déposées de Angel Studios © 2000. Tous droits réservés. PlayStation 2 Computer Entertainment, PlayStation et la famille de logos "PS" et DUALSHOCK sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Limited. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

« (...) IL DORT DANS LE SOLEIL, LA MAIN SUR SA POITRINE TRANQUILLE. IL A DEUX TROUS ROUGES AU COTÉ DROIT. »



Certains nazis « mystiques » s'habillent en chevalier. Pour les abattre, visez la tête.



Le mode écran splitté reste une bonne idée. Dommage que l'animation suive difficilement...

Les tanks sont lents mais possèdent une puissance de feu dévastatrice. Evitez de rester longtemps au même endroit.

avec les esprits défunts de rois allemands. Cette pièce est également censée accueillir plus tard les cendres d'Hitler et d'autres hauts gradés de l'armée allemande. Lorsque vous vous lancez dans cette mission, on vous explique qu'Himmler se prend pour un nouveau Roi Arthur et que douze de ses officiers lui servent de chevaliers de la Table Ronde... Certaines libertés sont prises par rapport aux réalités historiques, bien sûr, mais pas tant que ça, lorsqu'on se renseigne et qu'on y regarde de plus près... Car si MoH Resistance se veut divertissant, avant tout, ses concepteurs ont tout de même particulièrement soigné son « habillage », ses références, afin de faire vivre au joueur une expérience peut-être plus profonde qu'il n'y paraît au premier abord.

« IRGENDWAS STIMMT HIER NICHT ! » ***

MoH Resistance fait partie de ces titres d'exception - à l'instar de Tenchu – auxquels on a envie de tout pardonner, son ambiance exceptionnelle jouant définitivement en sa faveur. Tout n'est néanmoins pas parfait ici, loin de là. Tout d'abord, soulignons-le une dernière fois, cette « suite » innove très peu par rapport à l'épisode précédent. Ensuite, un certain nombre de « défauts » plus ou moins importants sont à mettre en lumière. Sur un pur point de vue technique, MoH Resistance tient plutôt bien la route et se révèle digne de la PlayStation. On ne peut toutefois s'empêcher de regretter les ralentissements (qui ne sont heureusement pas gênants) qui interviennent régulièrement et l'affichage parfois un peu tardif des décors. Rien de bien grave, ça ne gâche pas le plaisir de jeu. Quelques petits bugs viennent parfois nous le gâcher davantage, ce plaisir, comme ces moments où les balles traversent carrément les murs (et ça ne m'est pas arrivé qu'une fois). Les « scripts », sur certains niveaux, sont également assez énervants. Par exemple, il m'est arrivé de commencer à détruire un tank, de repartir en arrière sous les assauts ennemis et de me rendre compte, en revenant, que le tank s'était réparé comme par miracle. Il n'était pas programmé pour dépasser une certaine zone et devait être anéanti à un endroit précis (logiquement, je n'aurai même pas dû me rendre compte de ce bug, pour tout vous avouer). Les réactions des adversaires, quoique assez poussées restent également parfois assez illogiques ou stressantes. Les soldats peuvent aussi bien vous voir de très loin (alors qu'a priori vous aviez pris toutes vos précautions pour éviter cela) qu'être incapables de se baisser pour vous tirer dessus lorsque vous êtes, par exemple, dans un conduit d'aération. Du bon et du moins bon, donc, pour un jeu qui reste avant tout un jeu d'ambiance et qui possède une qualité énorme : lorsqu'on commence à jouer, on a toujours irrésistiblement envie de continuer. Rien que pour cela, MoH Resistance mérite le respect...

MEDAL OF HONOR RESISTANCE - 369 F

DESIGN **7**	Décors bruts et sombres de murs gris ou de forêts inquiétantes.	MUSIQUE ET SON **9**	MoH Resistance fait dans la bande-son haut de gamme, avec des musiques superbes.
ORIGINALITÉ **8**	Très sérieux dans le fond et l'habillage, ce titre reste une exception ludique majeure.	JOUABILITÉ **8**	Des commandes ultra-simples et ultra-précises pour un jeu.
DURÉE DE VIE **7**	Assez facile au début, plus difficile à la fin, MoH Resistance se mérite.	TECHNIQUE **6**	Ni beau ni laid, MoH souffre toutefois de ralentissements.

LE COMPARATIF : AUSSI BON QUE MEDAL OF HONOR, L'EFFET DE SURPRISE EN MOINS...

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui ont apprécié le premier épisode ne seront pas déçus. Mais pas d'innovations.

NOTE GLOBALE ET RESUME
7 **MoH Resistance complète avec bonheur le premier épisode, y ajoutant de nombreuses missions qui procurent toujours autant de plaisir et de sensations. Les commandes restent les mêmes. On sait à quoi s'attendre.**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES *

FRAIS DE LIVRAISON GRATUITS
+ 1 TEE-SHIRT OFFERT
+ 30 F DE REDUCTION

Offre de bienvenue (1)

LA SELECTION GAMEPLAY : DES JEUX PARMI LES PRIX LES PLUS BAS DU MARCHE

Console PSONE + 2 manettes infrarouge + Carte memoire + Jeu Revolt — 1049F
TRACK & FIELD 2 — 299F (Prix public ~ 349F)
ISSPRO EVOLUTION — 299F (Prix public ~ 349F)
SLED STORM — 99F (Prix public ~ 169F)
CARMAGEDDON — 99F (Prix public ~ 349F)
FRONT MISSION 3 — 249F (Prix public ~ 299F)
CRISIS BEAT — 169F (Prix public ~ 299F)
Console PSONE + odd world 2 + small soldiers — 989F
BUST A MOVE 4 — 199F (Prix public ~ 299F)
JIMMY WHITES 2 — 249F (Prix public ~ 299F)
NBA PRO 99 — 129F (Prix public ~ 249F)
Console PSONE + 1 manette dual shock + Isspro 98 — 949F
POY-POY — 99F (Prix public ~ 169F)
POWER BOAT 2 — 99F (Prix public ~ 299F)
NBA IN THE ZONE 2 — 129F (Prix public ~ 249F)

Les nouveautés
FIFA 2001 — 329F
MEDAL OF HONOR RESISTANCE — 329F
DRIVER 2 — 319F
MIKE TYSON BOXING — 279F

ou encore...

Syphon filter	299F	Carte Memoire 2M	89F
Resident Evil survivor	339F	Carte Memoire 4M	129F
Chase The Express	299F	Kouloka	329F
Tenchu 2	299F	Jackie Chan	319F
Medal of Honor platinum	169F	Rayman 2	299F
Digimon World	299F	Championship Motocross 2001	299F
Tomorrow Nite	299F	X-Men mutant Academy	199F
Vagrant Story	299F	KO Kings 2001	349F
Legend of Legaia	199F	Danger Girl	299F
Star Effect	339F	NBA 2001	329F
Resident Evil 3 Nemesis	339F	MR 2001	349F
De sang froid	349F	Tomb Raider Chronicles	319F
Galerians	299F	Magical drop	199F
Parasite Eve 2	299F	Vandal Hearts 2	329F
Formula One 2000	299F	Sidicales 2	349F
Pare Martelle Racing	239F	Tiger Woods 2001	329F
Colin Mac Rae 2	299F	Medievil 2	199F
Tony Hawk's Pro Skater 2	299F	Crash Team Racing	349F
Destruction Derby raw	299F	Dino warrio free style Bmx	299F
Moto Racer World Tour	299F	Mille Mojka + manette	249F
NBA in the zone 2000	349F	Alien Resurrection	329F
MTV pure ride	299F	Le Monde des Bleus 2	299F
Spiderman	299F	Le monde ne suffit pas	329F
Console Psone	790F		

Pour commander, téléphonez au 08 2000 1000 (0,79 F TTC/mn)*
ou remplissez le bon de commande ci-dessous

Pour recevoir notre catalogue, téléphonez au 08 2000 1000 (0,79 F TTC/mn)*
ou connectez-vous sur www.gameplay.fr

☐ Mme ☐ Melle ☐ M
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse de livraison : .....
.....
Ville : .....
CP : ..... Tel : .....
E-mail : .....
Equipement : ☐ PlayStation ☐ Dreamcast ☐ Nintendo 64 ☐ PC ☐ Autre
Votre date de naissance : .....

Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78 (art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, recueillies dans le cadre du présent questionnaire en écrivant à gameplay à l'adresse ci-contre.

VOTRE COMMANDE :

Titre	Prix unitaire (TTC)	Quantité souhaitée	Montant total (TTC)

Montant total
☐ Votre commande dépasse 389 F : - 30 F (+ 1 Tee-shirt + frais de livraison offerts)
☐ Votre commande est inférieure à 389 F (Participation aux frais de livraison) : + 30 F
Montant total à régler

Renvoyez ce coupon accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
gameplay
3/5, rue Scheffer 75 116 Paris.
Livraison dans un délai de 48 h à 72 h par la Poste. Pour savoir où en est votre commande, contactez-nous au 08 2000 1000 (0,79 F TTC).

VOTRE MODE DE PAIEMENT :
☐ Chèque à l'ordre de gameplay (à joindre à ce bon de commande)
OU
☐ Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)
Votre n° de Carte :
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration de votre Carte bancaire :
_ _ / _ _
Votre signature :
(merci de dater et de signer)

PR 4PSM NOV 1

Gameplay SARL, au capital de 8 495 800 F RCS Paris B 429 122 624 - Photos non contractuelles.

* La clé d'accès au monde du jeu. (1) Pour toute commande d'un montant supérieur à 389 F et passée avant le 31/12/2000. (2) Prix public moyen généralement constaté.

Par Xavier Bruit

SPYRO YEAR OF THE DRAGON

EDITEUR : SCEE
DISPONIBLE LE 8 NOVEMBRE

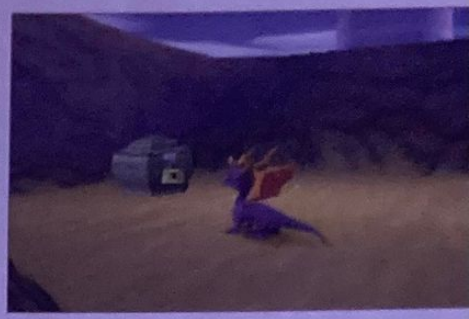
Sans changer d'un iota, Sony réveille Spyro, l'adorable dragon ailé, avant sa période d'hibernation annuelle. Sans changer la formule, la donne est la même et la recette marche toujours aussi bien. Tiens, moi aussi je peux dire la même chose avec des paroles différentes !

En coursant le racketteur, arriverez-vous à reprendre ce qui vous appartient ?

Ces papillons enfermés libèrent des bonus de vie.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	SCEE
DISTRIBUTEUR	INSOMNIAC GAMES (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON OUVRE LES PORTES DU PREMIER NIVEAU

Pour ce dernier numéro du PlayStation Magazine (laissant la place à PS one Magazine et PlayStation 2 Magazine au mois de décembre, est-il besoin de le rappeler), notre petit héros cracheur de feu se devait de faire une dernière apparition dans nos pages, pour le bonheur des petits comme des grands. Voilà exactement trois années consécutives, quasiment jour pour jour, que Spyro nous invite à le suivre dans ses incroyables aventures : Spyro le Dragon, puis Ripto's Rage, voici enfin Year of the Dragon. Quand on m'a dit que je devais faire le test du petit dragon, je fus à la fois surpris et emballé en même temps. Parce que dans mon esprit, c'était un jeu sur la perfection absolue, la légende, le Big Boss du Kung-Fu alias Monsieur Bruce Lee avec un grand M. Le gold disc en mains, j'ai vite compris que nous ne parlions pas du même dragon. Mais oui, ça y est, L'année du dragon j'connais hyper-bien, c'est le film avec Mickey Rourke ! Bon ben..., vu la tête du rédac' chef, je crois bien avoir fait un bide une fois de plus ! Qu'à cela ne tienne, le seul dragon qui me vienne enfin à l'esprit était le bon ! Ce cher Spyro. Pas une ride de plus, pas un kilo en trop mais avec quelques capacités supplémentaires.



Le vol plané permet d'atteindre des endroits difficilement accessibles.

LA BETE EST FÉROCE

De retour de vacances, Spyro et son ami Spark participent à une cérémonie légendaire. Jour de festivités pendant lequel toute la communauté des dragons se doit de participer, on célèbre les œufs centenaires en dansant et festoyant plus que de raison. Une fois la fête terminée, tout le monde prend un repos bien mérité et profite du moment pour s'adonner à un sport très apprécié des dragons : la sieste ! Alors que la famille dragon est paisiblement endormie sur une verte pelouse, celle-ci se fait dérober ses œufs non-éclos par une apprentie sorcière, répondant au doux nom de Bianca. Maladroite et peu expérimentée, elle réveille la troupe. L'histoire commence. Avec un cœur gros comme une « barbapapa », Spyro peut malgré tout prendre un coup de chaud et réveiller en lui l'instinct destructeur propre aux monstres. Les adultes, trop corpulents pour emprunter le passage de la petite voleuse, Spyro devient le dragon de la situation et l'unique espoir pour retrouver cette descendance, espèce en voie d'extinction. Notre ami ailé se lance donc à sa poursuite, mais l'aventure promet d'être longue et semée d'embûches. Spyro dispose toujours de ses dons de lanceur de flammes et de haut voltigeur, mais avec l'âge, il a perdu ses parades, ses esquives et ses roulades qui faisaient de lui un dragon hors du commun. Peu importe, il a gagné en capacités de vol et de grimpeur. Effectivement, Spyro peut, comme dans Ripto's Rage, grimper le long de murs abrupts, équipés d'échelles. Ah bah, faut pas trop lui en demander non plus. Vous en connaissez, vous, des dragons qui font de la varappe !

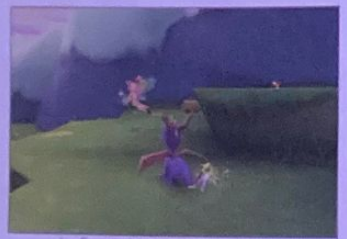
Avec la touche triangle, Spyro peut faire un état de la situation et du paysage sur 180°.

LE MEME SCÉNARIO

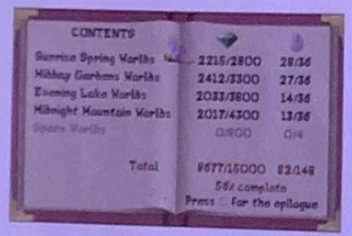
On retrouve dans Spyro Year of the Dragon les éléments qui ont fait le succès des épisodes antérieurs, comme ces nombreux tableaux répartis sur 5 mondes : Sunrise Spring Worlds, Midday Gardens Worlds, Evening Lake Worlds, Midnight Moutain Worlds et Sparks Worlds. Cette multitude de mondes abrite des environnements très différents les uns des autres, mais que les connaisseurs reconnaîtront sans aucune difficulté : monde des nuages, les Alpes, le village ensoleillé, le pays des glaces, la tour enchantée, une île de cristal, un désert, une tombe égyptienne, une mine au Far West... pour ne citer que ceux-là. Plus de 35 tableaux au total sont à parcourir en long, en large et en travers pour dénicher tous les trésors enfouis ou bien gardés par les Rhynocs ; et surtout les 149 œufs de dragons. Oui, j'ai bien dis 149 ! De quoi passer dans le Livre des Records pour la plus grosse omelette du monde.

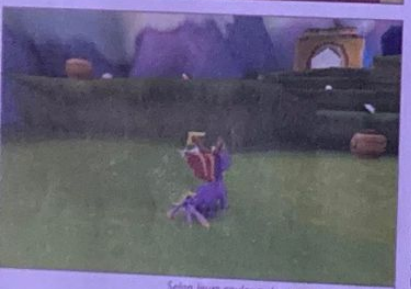
Gros-sous monnaye la libération des compagnons de Spyro.

UN SPYRO PLUS EN FORME QUE JAMAIS !



Les fées sont les points de sauvegardes intermédiaires.



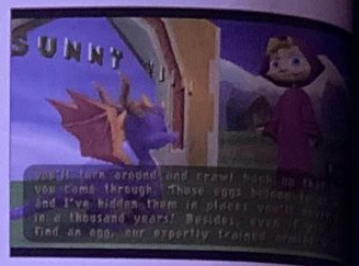


Selon leurs couleurs, les gemmes rapportent plus ou moins de crédits.

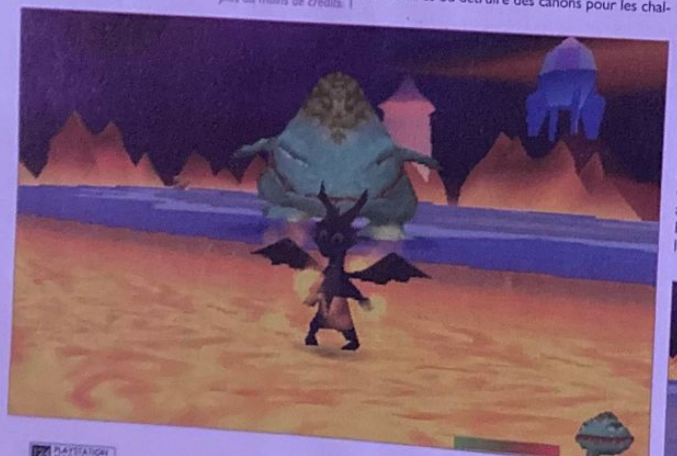
Quand vous vous rendrez compte que chaque tableau recèle environ 5 œufs, et qu'il faut facilement 30 minutes pour les explorer de fond en comble, je vous laisse faire le calcul ! Comptez bien une bonne trentaine d'heures consécutives (car Spyro est un héros, mais pas un super-héros. Il lui faudra recommencer à plusieurs reprises certains stages). Les plus expérimentés peuvent d'ores et déjà libérer 20 heures sur leur agenda !

LE MONDE EST IMMENSE

Là encore peu de changements, chaque niveau est rempli de gemmes qui rapportent de 1 à 25 crédits selon la couleur. Ces joyaux, apparents ou cachés dans des jarres, des paniers, des ennemis à éliminer… serviront une fois de plus à soudoyer Gros-Sous ou plutôt à se faire racketter par ce drôle de personnage sans scrupule. C'est donc par centaines, que ce dernier vous demandera les gemmes, récoltées à la sueur du petit front de la libellule qui vous accompagne dans vos pérégrinations, pour vous ouvrir des portes, des passages et libérer les copains de Spyro. Ne vous inquiétez pas, le crime et la corruption n'ont jamais payé et comme dit le proverbe : « Bien mal acquis ne profite jamais ». Faites-moi confiance, vous aurez votre revanche tôt ou tard ! Ah ça y est, enfin une innovation ! Non, pas le proverbe, mais les potes de Spyro. Effectivement, 4 nouveaux personnages ont fait leur apparition dans ce jeu et il va falloir les diriger dans certains tableaux pour trouver… trouver quoi ? Des œufs ! Le premier est Sheila le kangourou (rien à voir avec la chanteuse, et j'apprends en même temps que vous que c'est aussi un prénom masculin, à moins que ce soit une femelle). Marsupial expert en bonds et sauts en hauteur, cet animal venu du pays des J.O., est le champion toutes catégories des coups de pattes. Une méthode bien pratique pour assommer ses adversaires ou détruire des canons pour les challenges en temps limité. Le deuxième, Bentley, est une sorte d'ours blanc à cornes. Très lent dans ses déplacements, on ne sait pas bien ce qu'il a pour lui, si ce n'est un énorme gourdin capable de détruire n'importe quel bloc de glace et de renvoyer les projectiles des otaries. Finalement, cela fait deux bonnes raisons à sa présence. Le troisième est un soldat des forces aériennes de l'armée des pingouins, le sergent Byrd. Capable de voler quelles que soient les conditions et de transporter n'importe quelle charge (des enclumes par exemple), ce volatile sera également d'un grand secours pour Spyro. Et enfin le dernier, un agent très spécial, le James Bond des primates, l'agent numéro 9 : un singe de l'espace équipé d'un pistolet laser. Snipeur à ses heures perdues, il contribuera à sa manière à la libération des œufs. Secondé par ces 4 créatures, Spyro n'aura que très peu de repos ! Cette petite nouveauté ajoute un peu de piment, mais le seul regret que l'on pourrait avoir, est que la direction de ces personnages est imposée. C'est vrai, il faut toujours que l'on cherche la petite bête. Mais bon, par exemple, les plus jeunes pourraient rencontrer quelques difficultés pour effectuer certains vols planés. Alors que si l'on avait le choix des perso. (notamment le Sergent Byrd), tout le monde aurait la possibilité de finir le jeu, ce qui est loin d'être le cas (voir encart).



Avec un coup de cornes bien placé, ces boules de feu vont atterir dans la figure du boss.

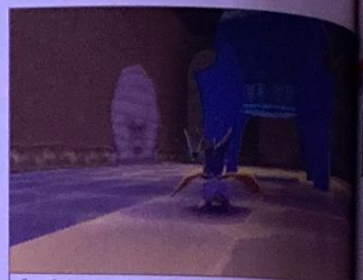


AU DELA DU SPORT
THQ
SPORTS
PlayStation
PlayStation
PURERIDE
THQ
Alerte Orange

Les jarres sont destructibles avec un bon coup de bélier.

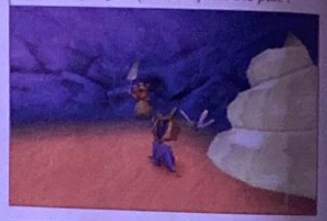
LES MÉCHANTS ET LES MINI-JEUX

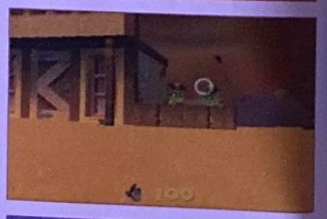
Loin de ce monde impitoyable, dans lequel Spyro est confronté à une véritable population de méchantes bestioles décidées à le stopper dans ses entreprises (Rhynocs, crabes, scorpions, souris, ninjas, pieuvres, otaries, mammouths, rennes, ours…), de nombreux challenges fourmillent tout au long de ses périples. En plus de la grande diversité des niveaux, l'équipe d'Insomniac Games nous a rajouté, comme à son habitude, une multitude de mini-jeux pour parvenir à collecter la totalité des œufs. Il vous faudra être tour à tour expert en boxe, en hockey, en skateboard, en sous-marin, en speed boat, en tir de précision, en voltige… Year of the Dragon est sans aucun doute le titre le plus complet de la série. Avec un moteur 3D une fois de plus impeccable, l'ensemble du jeu et des mouvements du dragon sont très fluides, même si quelques rares bugs d'affichage peuvent se produire. Spyro 3 ne souffre cependant d'aucun ralentissement et les textures sont de plus en plus fines. Seuls les environnements auraient pu faire l'objet d'une meilleure profondeur. Les musiques et les bruitages sont, quant à eux, tout à fait dans le ton de cet univers espiègle et divertissant. Au global, Year of the Dragon est un jeu bien fini, encore plus varié que les deux premiers volets, mais sans grande surprise. Sans être exempt de tout défaut, Spyro est le personnage qu'il faut inviter à Noël pour partager la bûche en famille. Alors avant qu'un mauvais propriétaire de cirque ne le capture, comme l'ours Colargol pour en faire un animal de foire, n'hésitez pas et soyez les premiers à l'accueillir chaleureusement !



Cette fusée permet de retourner dans le niveau de son choix.

Sous ces coquillages, il y a des surprises à la pelle !





Dans l'eau, les ennemis sont aussi nombreux que sur la terre ferme.

Les fissures laissent entrevoir un passage secret.

LE SUPER BONUS

■ Pour terminer Spyro Year of the Dragon dans son intégralité, il va falloir récupérer l'ensemble des œufs dispersés dans tous les mondes, plus un. Ce dernier œuf, identique aux autres se trouve dans le niveau Super Bonus. Ce niveau relativement facile est un autre de ces mini-jeux, sauce Gaboxian, aux commandes de Zoe la libellule. Mais avant de pouvoir pénétrer dans l'antre fatidique, les 148 autres devront avoir été récupérés préalablement. Pas facile la vie d'un dragon ! Et de surcroît, il faudra présenter 15 000 gemmes à l'entrée de la dernière porte, pour que Sésame s'ouvre enfin sur … ah, ah, ah, vous verrez bien ! ■

SPYRO YEAR OF THE DRAGON - 299 F

DESIGN
7 Les textures ont encore gagné en finesse. On connaît déjà les environnements.

MUSIQUE ET SON
8 Des musiques adaptées et variées propres à l'univers des enfants.

DURÉE DE VIE
8 Excellente, surtout si l'on veut obtenir 100 % de réussite dans tous les niveaux.

ORIGINALITÉ
5 A part 2 ou 3 nouveautés, Spyro 3 n'innove que très peu.

JOUABILITÉ
7 La prise en mains est rapide pour Spyro. Les autres personnages sont plus lents.

TECHNIQUE
7 Le moteur est identique, quelques bugs par-ci par-là. Rien de bien méchant.

LE COMPARATIF : PLUS COMPLET QUE LES VOLETS PRÉCÉDENTS, MOINS FUN QUE CRASH BANDICOOT.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous les petits et les grands enfants, sans exception.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
L'équipe d'Insomniac Games signe pour ce troisième volet un titre toujours aussi mignon, mais sans changements notoires. Sans surprise pour les détenteurs des 2 premiers volets, Spyro 3 est à conseiller à tous ceux qui ne connaissent pas ses aventures.

Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PS2
SORTIE 24 NOVEMBRE 2000
SORTIE FIN D'ANNÉE
NOV. 2000 DEC. 2000 DEC. 2000
IMPARABILIS CANONUS
Achète ! Vends ! Echange ! tester NOUVEAUTÉS
de -30% à -70%

TÉLÉPHONIE
Bouygues Telecom
L'Ericsson T18s à 490 F*
*pour toutes souscription faite le 1/11 et le 30/12 d'un forfait Bouygues Télécom de 12 mois minimum. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine et hors numéro spéciaux. Conditions en magasin

EXCLUSIS OFFERTAS
Appelez au 08 92 68 80 65
pour réserver en avant première vos jeux ELECTRONICS ART PLAYSTATION 2 et revevoir l'un de ces 2 accessoires incontournable de la future PLAYSTATION 2

DVD
Viens découvrir les dernières nouveautés
LA FIN DES TEMPS

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
FRANCE
SUISSE
ESPAGNE
BELGIQUE
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE/DOM-TOM
PORTUGAL

Par Julien Chièze

LE MONDE DES BLEUS 2

EDITEUR : SONY C.E. - DÉJÀ DISPONIBLE

Attention, intro à lire avec la voix des actualités Pathé de 1950 ! « Voici Le Monde des Bleus 2, LE jeu officiel de l'équipe de France, cocorico, champions de l'univers... Profitant de son partenariat et du capital sympathie des Zidane et autre Lizarazu (surtout chez les filles pour ce dernier), Sony nous offre une simu' footeuse agréable mais nullement inoubliable. »

L'année dernière Le Monde des Bleus avait profité d'une conjoncture qui n'avait rien d'astrale, mais qui s'était avérée très bénéfique pour sa santé commerciale. Je m'explique. En 99, la chance de la simulation de foot de Sony avait été de précéder la sortie du mythique ISS Pro Evolution. En effet, contrairement à un titre comme FIFA qui mise sur le foot version arcade, Le Monde des Bleus joue sur le même terrain que la bombe de Konami. De la simulation sans concession, retrouver les frissons des grands matchs, voilà l'objectif des développeurs de Team Soho. D'ailleurs, il est à noter que dans les autres pays européens, ce jeu est baptisé avec emphase « This is Football » : Ça c'est du foot ! Et là tout est dit sur les ambitions du titre. Quoi qu'il en soit, il faut avouer qu'en un an, le jeu a plutôt mal vieilli et nous attendions donc cette suite avec impatience, prêts à nous enflammer si l'exploit se présentait. Autant vous prévenir tout de suite, plus que jamais ISS Pro Evolution reste la référence absolue en matière de simu' footeuse, mais n'allez pas croire que Le Monde des Bleus 2 soit dénué de qualités...

DES EFFORTS, MAIS PEU MIEUX FAIRE...

L'avantage avec une suite reste la possibilité de reprendre point par point chaque défaut du précédent opus et de les corriger sans avoir à tout reprendre dès le début. A priori donc une suite est toujours plus aboutie que son aîné et c'est bel et bien le cas du Monde des Bleus 2. Pourtant cela ne saute pas aux yeux de prime abord tant, d'un point de vue strictement technique, même si un sérieux lifting a été effectué, la réalisation graphique accuse le coup. D'accord, le moteur 3D permet une modélisation et un affichage soigné des joueurs, mais avouez qu'au regard des photos, nos milliardaires en short tirent vraiment une salle tronche. Visages de morts vivants, corps visiblement clonés, autant dire que les stars de ce sport sont aussi reconnaissables qu'une orange passée au broyeur. Cependant, si graphiquement le jeu se révèle toujours assez terne (la palette de couleurs doit aussi y être pour quelque chose), le travail effectué sur les animations se doit d'être souligné. Les différents mouvements ont énormément gagné en fluidité permettant aux joueurs de se mouvoir avec plus de grâce (même s'ils ont l'air un peu stressés). De ce fait, si la première mouture du Monde des Bleus péchait par un manque de dynamisme, de liant dans les différentes phases de jeu, ce nouveau volet corrige amplement ce défaut, même si désormais remonter le terrain s'effectue un rien trop rapidement. En effet, les passes partent avec la vitesse des fameux Fulguropoings de Goldorak, ce qui peut vite devenir assez déconcertant surtout qu'il n'est pas nécessaire de construire énormément pour se retrouver devant le but adverse. En outre les étapes s'enchaînent encore un peu trop brusquement ce qui confère un aspect un peu haché à l'ensemble. Dommage donc car des efforts visibles avaient été consentis.

Modélisé de la sorte, Dwight Yorke me rappelle la pub Banania de mon enfance.

UN CIEL PRESQUE BLEU ?

Le plus gros défaut de ce jeu reste toutefois le caractère trop compact du placement des joueurs, le syndrome « grappe » ayant visiblement encore frappé. En effet, à l'approche du milieu de terrain, bienvenue dans une sorte de parcours du combattant revisité ! Peu d'espace, des joueurs qui se déplacent comme des fourmis hystériques... tout cela manque clairement d'aération. Alors bien évidemment cela peut se régler en optant pour des tactiques prônant le jeu sur les ailes, mais il persistera toujours un aspect brouillon de certaines situations. Surtout que les développeurs auraient pu nous gratifier d'une ou deux vues supplémentaires, un peu plus surélevées par exemple. Et puis il y a ces éléments étonnants comme l'absence de poteaux de corner, les transitions trop brusques entre les phases de jeu (faute/coup franc, corner, etc.) qui finissent par parasiter le réalisme du jeu. Vous l'aurez compris, Le Monde des Bleus 2 ne révolutionnera pas le genre, mais aussi étonnant que cela puisse paraître, malgré ses défauts, il reste néanmoins assez agréable à jouer. Les possibilités offertes sont assez nombreuses, les dribbles et autres gestes techniques faciles à effectuer, le jeu très complet dans le fond (voir encadré), et à huit en simultané vous devriez trouver un certain plaisir. Et puis le mode Ralenti (accessible à tout instant) reste, quant à lui, toujours aussi excellent. Possibilité de placer les caméras où bon vous semble, précision des zooms, option de sauvegarde des plus belles actions... rien à dire, à ce niveau, c'est juste parfait. En outre, à l'image de la série des FIFA, les développeurs ont inclus un système d'icones bien pratique lors des coups de pied arrêtés. En effet, chaque joueur plus ou moins démarqué correspond à une touche de la manette, et tenter de lui faire parvenir la balle s'avère être ainsi bien plus aisé. Cela ne fait donc aucun doute, en proposant un jeu agréable Le Monde des Bleus 2 surpasse aisément son aîné, mais ne parvient pas à gommer toutes ses imperfections. Un titre à réserver aux inconditionnels des soirées foot animées par Thierry Roland et Jean-Michel Larqué (qui assurent à nouveau les commentaires). Quant aux vrais fanatiques de foot (ceux qui le pratiquent), ils lui préféreront amplement ISS Pro Evolution bien plus réaliste et abouti.

Les joueurs se déplacent un peu trop en grappes. Le jeu manque d'aération.

La réalisation graphique aurait mérité plus de soin.

Les animations ont été particulièrement améliorées depuis le premier opus.

QUANTITÉ ET BOURRAGE DE CD

■ *Histoire de se montrer le plus complet possible, Le Monde des Bleus 2 regorge d'options, de compétitions, d'équipes toutes officielles et tout et tout. Avant d'en faire le tour, c'est clair le soleil aura eu l'occasion de laisser sa place à la lune à de nombreuses reprises. Ainsi, il faudra compter sur 335 équipes en provenance de tous les championnats ou équipes nationales du globe. Tout ce petit monde pourra alors gaiement se défier au cours des 33 compétitions différentes, histoire de se dire qu'au foot il n'y a pas que la France qui gagne. Bien évidemment, les menus d'édition de joueur, de paramétrages de tactiques sont aussi au rendez-vous afin de faire du Monde des Bleus 2 un titre extrêmement complet dans le fond. Dommage donc que le jeu, à proprement parler, n'ait pas été encore plus peaufiné.* ■

BIEN PLUS ABOUTI QUE SON AINÉ, LE MONDE DES BLEUS 2 NE DÉTRONERA PAS ISS

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux dont le but dans la vie est de collectionner les jeux de foot.

7 **NOTE GLOBALE ET RESUMÉ**
Le Monde des Bleus 2 a partiellement réussi son pari. D'un côté, il s'avère être bien meilleur que son prédécesseur, de l'autre, il ne détrônera pas ISS Pro Evolution. Un titre sympathique certes mais un peu terne graphiquement et truffé de petits défauts.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE FOOT
EDITEUR	SONY C.E.E.
DEVELOPPEUR	TEAM SOHO (ANGLETERRE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES TECHNIQUES DE BASE SONT ENFIN ASSIMILÉES.

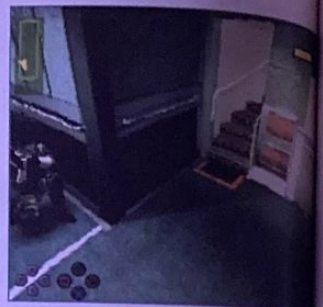
LE MONDE DES BLEUS 2 - 299 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
6 Bien qu'assez bien modélisés, les joueurs ne sont pas reconnaissables.	**7** Les supporters ont de la voix, commentaires de Jean Mimi et Thierry Roland.	**8** Des dizaines de compétitions garantissent une belle profondeur de jeu.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
1 Alors, euh, c'est un ballon pas vraiment comme les autres, l'herbe est plus verte...	**8** De gros progrès ont été effectués. Les commandes répondent bien.	**7** Un moteur 3D performant dénué de ralentissements, mais les joueurs sont laids !

LE COMPARATIF : BIEN MOINS RÉALISTE QU'ISS PRO EVOLUTION, MAIS PLUS INTÉRESSANT QU'UN RONALDO V-FOOTBALL.

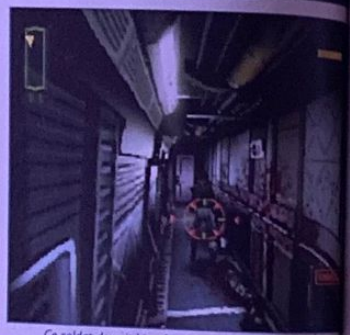
Par Xavier Brun

Syphon Filter fait des émules. Avant l'arrivée de C-12, Chase the Express, à mi-chemin entre Resident Evil et les aventures de Gabriel Logan, a-t-il su tirer profit de ce mélange qui s'annonçait prometteur ?



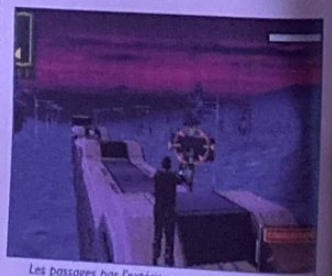
CHASE THE EXPRESS

EDITEUR : SCEE
DÉJÀ DISPONIBLE



Ce soldat devrait bientôt rejoindre les cadavres qui jonchent le sol.

Occupé ! Un peu de respect, c'est ici que l'on sauvegarde.



Les passages par l'extérieur ne sont pas sans danger. Tireurs en embuscade.

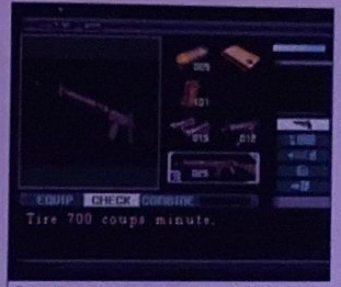
Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais quand on me parle de voyages en train, une poussée d'urticaire surgit sur mes bras et sur mon front. Systématiquement, il y a du retard, des grèves ou je ne sais quoi d'autre. Aujourd'hui, en France, prendre le train, c'est carrément du sport, pour ne pas dire du sport extrême. « A nous de vous faire préférer le train », tu parles !!! En fait, je pense que la SNCF s'est fait voler le meilleur slogan par Pantashop : « Si elle n'existait pas, il faudrait l'inventer ». Il y a quelques semaines, j'ai pris le train de nuit pour la première fois, et bingoooo ! manque de bol, pas de pot, deux heures de retard à l'arrivée. Que s'est-il encore passé ? Vous n'allez pas me croire, mais je vous le donne en mille. Ce n'est ni la tempête ni une rupture de caténaire mais tout simplement un sanglier qui est venu embrasser le capot du TGV, juste histoire d'emmerder son monde et surtout très impatient de voir ce qu'il se passe dans l'au-delà. Le monopole des chemins de fer a-t-il été supprimé ? J'espère pour lui que la réponse est « Oui », voire qu'il n'y a plus de train. Enfin, pour l'instant, il faut faire avec. Et certaines personnes n'hésitent pas à se risquer à de longs trajets, à l'instar du Lieutenant Jack Morton qui a pris un aller simple de St Petersbourg pour Paris : grave erreur. A mon avis, il va lui arriver quelques bricoles !

UN SOUS-RESIDENT

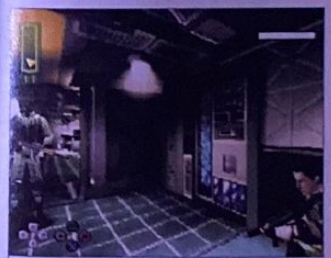
Dans le Blue Harvest, le Force One version train, l'ambassadeur de France, sa petite famille et des membres de l'OTAN sont de retour d'un voyage en Russie. Tout se déroulait sans encombre, pas de panne, pas de retard, jusqu'à ce qu'un groupe de terroristes, appelé « les cavaliers de l'Apocalypse » investisse les lieux et prenne tout ce beau monde en otage. Allez savoir comment, ils ont truffé cet Express d'ogives thermonucléaires et promettent un beau feu d'artifice une fois arrivés dans notre bonne vieille capitale. Heureusement, le Lieutenant Jack Morton, soldat émérite, infiltre le train et va devoir déjouer les plans diaboliques de ce groupe armé. A la manière de Resident Evil, Jack doit examiner chaque recoin des 16 wagons qui composent ce train à deux étages. Mais, bien évidemment, ce n'est pas la journée « portes ouvertes ». La recherche de cartes magnétiques, de codes, de clés ou d'un graveur (pour copier les cartes) est indispensable pour accéder aux différentes voitures. Ces éléments sont relativement faciles à dénicher. Ils se trouvent sur le sol en émettant un petit éclat ou sur le cadavre d'un homme qui vient d'être buté et qu'il faut fouiller. En inspectant un peu partout, Jack trouvera également des recharges de munitions pour ses différentes armes (revolver, fusil, mitraillette…), des grenades, des mallettes de soins et d'autres objets (lunettes infrarouges…) qui n'ont pas toujours une utilité (voir encadré). Toujours façon RE, l'inventaire est limité à 8 objets, certains peuvent prendre 2 emplacements, et le reste est stocké. Cette réserve est située dans un endroit calme, clair, parfumé et dans lequel on trouve souvent de la lecture. Non, pas la bibliothèque mais les WC ! Quelques énigmes sont également à résoudre pour progresser ou pour ouvrir des passages secrets.

Y A UN PROBLEME !

Les nombreux couloirs et compartiments du train sont remplis de soldats embusqués, prêts à stopper Jack en plein milieu de sa mission. Il y a donc 2 façons de procéder : soit flinguer ces hommes un par un, soit prendre ses jambes à son cou et décamper. La première solution est la plus jouissive mais pose souvent un gros problème. En effet, la gestion des angles de caméra est très mal adaptée, trop proche ou trop éloignée, et il arrive fréquemment que l'on n'aperçoive pas la cible à abattre. C'est super-pratique ! Mais comme l'Intelligence Artificielle est restée sur le quai, la fusillade peut durer un petit moment. A bout portant, 1 balle sur 5 touche Morton (certains hommes ne le remarquent même pas lorsqu'ils sont face à lui !). Seule une vision des angles morts est disponible pour pallier ce problème mais ne fonctionne pas systématiquement. Pour égayer cette aventure un peu monotone, les développeurs ont ajouté des mini-épreuves sur le trajet : tirer à la mitrailleuse sur des hélicos, aligner le train à la même vitesse qu'un autre (ça me rappelle FFVIII)… Chase the Express essaye tant bien que mal de remettre du charbon dans la machine pour que la mayonnaise ne retombe pas. Mais les bugs d'affichage, l'aliasing qui ressemble aux marches du Sacré-Cœur, les attitudes de Morton parfois ridicules (lorsqu'il saute, on dirait qu'il joue à la marelle) et surtout une action très dirigiste dans les commandes et les liaisons radio (Jack doit être vraiment c…, il faut tout lui dire !) en font un titre qui manque de saveur et qui ne se joue pas en finesse, si vous voyez ce que je veux dire. Malgré 2 ou 3 bonnes idées, on aurait pu espérer mieux.

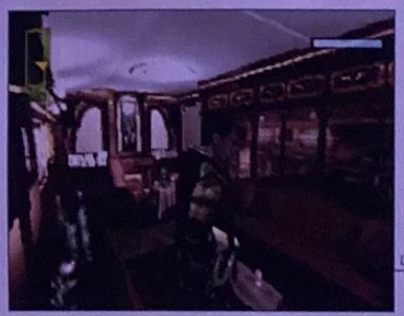


En combinant certaines armes : attention les dégâts !



Dans le genre réaliste : ce soldat ne vous voit même pas !

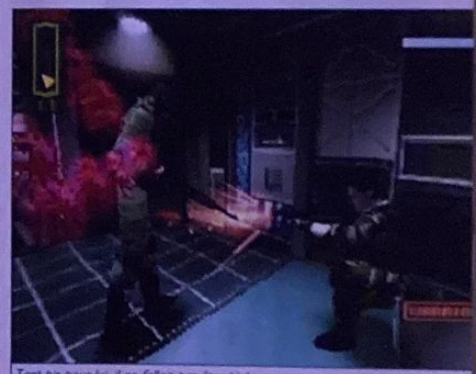
Les boss à affronter, dont cet homme au lance-flammes, sont assez coriaces.



ESSAIE ENCORE !

■ *L'avantage de Chase the Express, et ce qui le sauve, réside dans son scénario ou plutôt dans ses scénarios. Morton peut trouver différents objets qui ne lui serviront à rien jusqu'à la fin de la partie. Mais selon sa progression, l'aventure peut prendre une autre tournure. Le train ne suivra pas le même itinéraire et les objets trouveront à ce moment-là toute leur utilité. Il y a au total 7 fins différentes pour tenter de secourir l'ambassadeur et sauver Paris. En passant par la Russie, l'Ukraine, l'Allemagne… et la France, il se peut que Le Blue Harvest ne voie jamais Paris et termine sa course en Italie. Voilà le plus de Chase the Express, mais aurez-vous la patience de recommencer ?* ■

« Le fil noir sur le bouton noir, le fil rouge sur le bouton rouge. »



Tant pis pour lui, il ne fallait pas être bigleux.

Les décors sont assez riches, à l'image de ce wagon salon/bibliothèque.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	SCEE
DEVELOPPEUR	SUGAR AND ROCKETS (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON CHERCHE UNE MEILLEURE VUE MAIS Y A PAS !

CHASE THE EXPRESS - 299 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
5 Des décors assez fouillés mais avec un aliasing impressionnant.	**5** Bruitages réalistes des chemins de fer. Pas de voix pour les liaisons radio.	**7** Une dizaine d'heures pour chaque scénario. Aurez-vous le courage de recommencer ?
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
6 Un Resident-like de plus, le flip en moins. L'univers cheminot change un peu.	**5** Le gameplay est amputé par un système de caméras très mal pensé.	**5** La 3D temps réel ne sert pas toujours la cause des environnements.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE LA SÉRIE DES RESIDENT EVIL, MIEUX QUE DE SANG FROID.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de Resident Evil et Syphon Filter et de mésaventures ferroviaires.

NOTE GLOBALE ET RESUME
6 Moyen dans son ensemble, tant au niveau technique qu'en ce qui concerne l'histoire, Chase the Express laisse un goût de regret. Les nombreuses fins ne font pas oublier les angles de vue. Un titre correct mais pas indispensable.

Par Julien Chièze

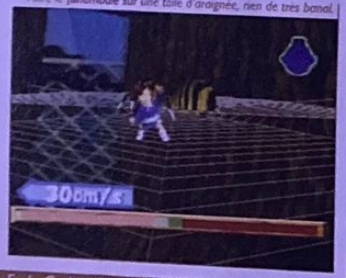
INCREDIBLE CRISIS

Les coups de cœur existent. Petit jeu sans réelle prétention Incredible Crisis attire par sa bonne humeur, la variété et la débilité des situations de jeu qu'il propose. Un titre foncièrement original à la parodie facile et à l'humour ravageur. Rafraîchissant.

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

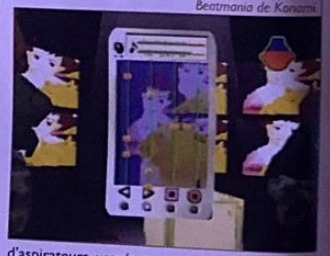
Comme le soulignait à merveille Jérôme Bonaldi dans sa période de gloire révolue : « plus un gadget est inutile, plus il est indispensable ! ». Je vous le confirme, outre le mérite d'être gorgée de sens métaphysique cette phrase s'adapte, après une infime retouche, particulièrement bien au cas d'Incredible Crisis. En effet, ce jeu est vraiment débile, donc indispensable ! Nous ne sommes pas à un paradoxe près alors s'il vous plaît, faites un effort de compréhension. Voilà, merci. Je me souviens donc avec émotion du jour où ce « petit jeu » (faut tout de même regarder la vérité en face parfois) a débarqué à la rédac' dans sa version nippone. Hop flash back. Septembre 99, que de souvenirs. Tondemo Crisis, comme il se prénommait en V.O., avait alors fait l'unanimité. Mignon, varié, délirant, unique… nippon. Déjà à l'époque ce titre avait fait germer en nous l'idée d'un dossier dédié aux OLNI made in Japan (Objets Ludiques Non Identifiés, voir PlayStation Magazine 46). Pourtant jamais nous n'aurions pu imaginer qu'un jour, Incredible Crisis aurait droit à deux pages dans nos Travellings officiels. Alors même si ce jeu n'est pas non plus à considérer comme le messie ludique, sa seule apparition dans notre contrée reste à souligner et à acclamer.

Faire le funambule sur une toile d'araignée, rien de très banal.



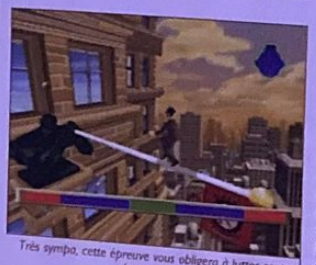
Se faire réanimer par ce genre d'infirmiers laisse songeur.

Une épreuve musicale qui rappelle le fameux Beatmania de Konami.



L'HEURE DE L'APOCALYPSE A SONNÉ

Il y a des jours comme ça où rien ne va plus. Tout avait débuté par une éruption de lait sur votre plaque chauffante, puis votre magnétoscope avait oublié d'enregistrer le « C'est mon Choix » spécial « Je collectionne les sacs d'aspirateurs usagés », puis vous aviez fini par casser vos clefs dans la serrure. Mouais, pas glop du tout dites-moi. Certains appellent ça la loi de Murphy, d'autres plus prosaïques parlent de théorie de l'emmerdement maximum. Pourtant si cela peut vous réconforter, d'une part tout ceci n'est pas vrai, et d'autre part cela reste de la gnognote comparé aux catastrophes qui attendent les 4 membres de la famille nippone que vous allez alternativement interpréter dans Incredible Crisis. Tout débute dans la peau de Taneo, chef de famille qui souhaite rentrer tranquillement chez lui après une laborieuse journée de travail. Malheureusement pour lui, une abominable succession d'incidents anodins (ascenseur qui menace de s'écraser, bombe qui va exploser, créature de Roswell qui va attaquer !), les mèneront, lui et sa famille, dans une aventure complètement déjantée. Tout est ici prétexte à des mini-jeux complètement délirants. Course-poursuite contre une mante religieuse, attaque d'aliens, danse Fever, slalom sur l'autoroute sur un brancard, karaoke débilos… c'est une certitude les développeurs se sont sérieusement lâchés. En tout il vous faudra compter avec 25 mini-jeux thématisés (adresse, mémoire, réflexe, fondue savoyarde, etc.) qui s'enchaîneront au rythme de vos exploits. Bien évidemment l'ensemble suivra, hum, une trame scénaristique de série Z comico -japoniaisante histoire d'assurer un semblant de cohérence à votre périple par ailleurs complètement surréaliste.



Très sympa, cette épreuve vous obligera à lutter contre le vent et à garder votre équilibre.

DE LA SIMPLICITÉ NAQUIT L'HYSTÉRIE

Divertissant et accessible, voilà les deux forces d'Incredible Crisis. En effet, chaque mini-jeu requiert un faible effort intellectuel. N'allez pas croire que le jeu s'avère enfantin, ce serait plutôt le contraire. Toutefois, nuance, les mécanismes de jeu sont aisément compréhensibles. Exemple lambda : vous vous trouvez dans un bateau en train de prendre l'eau. Pas de la ramasser, hein, mais de vous la prendre dans la tronche ! Eh bien vous devez écoper en appuyant le plus vite possible sur croix (comme dans Track and Field) pour remplir votre saut, puis sur triangle pour déverser son contenu, tandis qu'avec la croix de direction vous éviterez des projectiles. Et là encore j'ai pris une épreuve parmi les plus complexes. Tout est généralement question de rythme, de réflexe et surtout de beaucoup d'attention. En parlant d'attention, il est d'ailleurs amusant de noter que la plupart des situations rencontrées parodies de scènes de films cultes comme le Titanic, Indiana Jones, Star Wars, Une fille sur le Pont (ok, je plaisantais, détendez-vous...) Danse avec les Loups… Attention, concentré d'originalité et de fun, Incredible Crisis est un passage « obligatoire » pour ceux qui militent activement dans le but de s'extraire du classicisme dans lequel semblent se complaire les jeux vidéo actuellement. Je sais, la phrase est très lourde, mais elle veut bien dire ce qu'elle veut dire. Production décalée à l'extrême, Incredible Crisis va pourtant diviser les foules. Certains le trouveront vite ennuyant et trop débile, les autres trouveront là un véritable bol d'air. En tout cas si vous craquez, vous n'aimerez pas, vous adorerez !

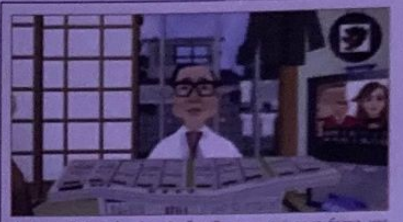
Si Indy avait imaginé qu'il pourrait un jour être parodié de la sorte…

Une épreuve à réserver aux adultes. Si vous entendiez les petits cris de la fille, vous comprendriez.

Rien de tel qu'une petite danse pour bien débuter la journée.

Une fois un mini-jeu réussi, vous aurez tout loisir d'y rejouer à n'importe quel moment en le sélectionnant ici.

LA FAMILLE DE L'APOCALYPSE



▲ Voici Taneo, le père de famille avec qui vous ferez vos premiers pas. Attention cet homme est maudit. Cependant avec lui vous danserez, jouerez au funambule, effectuerez des massages langoureux, défendrez les créatures de Roswell et autres extravagances.

◀ Voici Etsuko, la mère nuisere. Avec elle, il faudra s'échapper d'une banque, se prendre pour Indiana Jones avec des sacs de sucre, piloter des F-16, faire du snowboard, et chanter (faux, oui très faux).

Voici Tsuyoshi, le garçonnet plutôt laid. Avec lui bienvenue dans le revival Chérie j'ai rétréci les Gosses. Course contre une mante religieuse, esquive de coulée de boue, mumuse avec une araignée. Ben voyons… ▶

◀ Voici Rikiro, la fille qui ne se prend pas pour une quille. Elle complétera ce tableau loufoque en s'échappant de sa classe, en se la donnant grave sur un karaoke endiablé…

JAMAIS LA PLAYSTATION N'AVAIT ACCUEILLI UN JEU AUSSI DÉBILE ET DÉLIRANT

FICHE TECHNIQUE

GENRE	MULTI-GENRES (JUSTEMENT)
EDITEUR	VIRGIN I.E.
DEVELOPPEUR	POLYGON MAGIC (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES DÉLIRES DE TANEO VOUS FONT MOURIR DE RIRE.

INCREDIBLE CRISIS - 199 F

DESIGN **7** — Des décors pas toujours très fouillés, mais un style graphique amusant.

MUSIQUE ET SON **8** — Voix débiles génialissimes (ou stressantes au choix), musiques pêchues rigolotes.

DURÉE DE VIE **6** — 25 mini-jeux pas tous inoubliables et à la difficulté variable.

ORIGINALITÉ **8** — Une succession d'épreuves toutes plus délirantes les unes que les autres. Unique.

JOUABILITÉ **8** — Seuls deux boutons sont généralement sollicités. Rien de complexe donc.

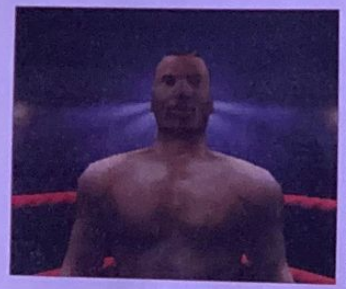
TECHNIQUE **6** — Une réalisation assez simpliste, mais cela fait partie du charme du jeu.

LE COMPARATIF : INCREDIBLE CRISIS EST UNIQUE EN SON GENRE ET RESTE PLUS DIVERTISSANT QU'UN COMBAT DE CATCH.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les amateurs de curiosités nippones et ceux qui veulent s'amuser sans se prendre la tête.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Original et délirant, Incredible Crisis étonne. Alors évidemment tout cela manque cruellement de profondeur, mais le plaisir est ailleurs. Loin d'être indispensable, Incredible Crisis divertit et amuse. C'est ce qu'on lui demande et vu le prix, vous auriez tort de vous en passer…

Micro Maniacs, TOCA World Touring Cars, Colin McRae Rally 2. Qui aurait imaginé un jour que Codemasters se prendrait une grosse gamelle ? C'est pourtant ce qui est arrivé. Le prodige britannique s'est cassé les dents sur une simulation de boxe qu'on croyait définitivement morte et enterrée. Bah, on ne peut pas être bon dans toutes les matières.



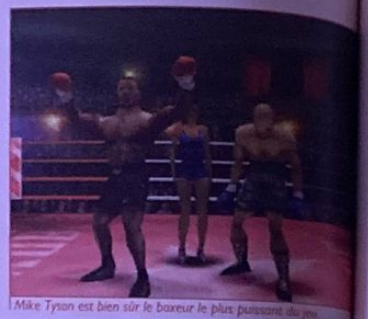
Voilà un jeu qu'on n'attendait plus ! Mike Tyson Boxing n'est autre que Prince Naseem Boxing. Quelle surprise n'est-ce pas ! Une star en chasse une autre. A priori, il n'y a qu'en Grande Bretagne que le champion poids plume WBO déchaîne les passions. Du coup, dans les hautes sphères de Codemasters, pour donner un peu plus de « valeur ajoutée » à leur simulation de gnons, on a préféré opter pour un frappeur plus « charismatique », plus connu du grand public, si vous préférez ! Le marketing ce n'est pas si compliqué finalement : l'appellation Prince Naseem Boxing est destiné exclusivement au marché britannique, le reste du monde aura droit à un Mikey patibulaire et grimaçant sur la boîte du jeu.

MIKE TYSON BOXING

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE BOXE
EDITEUR	CODEMASTERS
DEVELOPPEUR	CODEMASTERS (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'ENNUIE FERME EN CHASSANT LES MOUCHES.

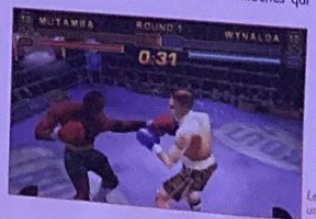


Mike Tyson est bien sûr le boxeur le plus puissant du jeu.

Des rings nettement plus chiadés que dans K.O. Kings !

MAIS POURQUOI LUI ?

Okay, c'est indéniable, Tyson fut un grand boxeur mais bon, dans le genre « esprit du sport », on a connu mieux. Si mon petit cousin connaît le poids lourd américain c'est parce qu'il l'a vu bouffer l'oreille d'Hollyfield au 20 heures de PPDA ! Sympathique la bête ! Je ne sais pas, Georges Foreman par exemple, est beaucoup plus cool. La nuit dernière, il passait dans un spot publicitaire sur RTL 9 (on devrait plutôt parler de publi reportage vu que la pub dure 30 minutes !) : il est gaulé comme Carlos, il a neuf mioches qui s'appellent tous Georges et il vend des multi-grill dans le monde entier. Ouaip, Foreman c'est le roi du hamburger et de la grillade ! Bon il faut dire que ce n'est pas toujours facile de passer après EA Sports, le géant ricain a raflé toutes les licences de boxeurs avec Knock Out King. Forcément, Codemasters a dû se contenter des « restes » !



Le gros point faible de Tyson : une jouabilité vraiment approximative.

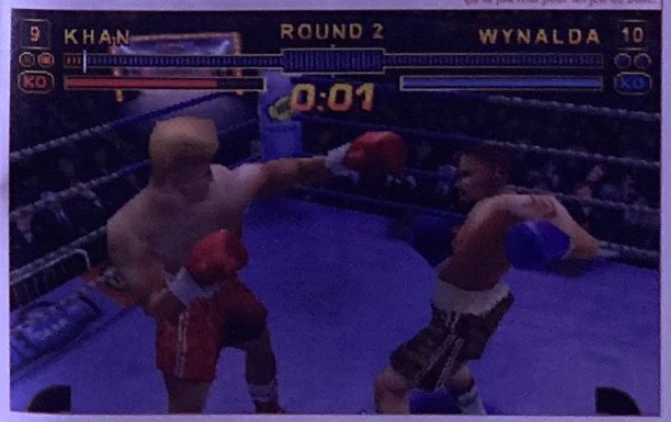
TOUT CE TEMPS POUR RIEN...

Plus sérieusement, vous étiez au courant, vous, que le titre de Codemasters avait changé de nom ? A part sur le Net, je n'ai vu l'info nulle part (la news tenait sur deux lignes noyées dans l'actualité PlayStation 2) ! Une telle discrétion, ça n'est jamais bon signe. En gros, depuis l'édition 99 du salon de l'ECTS, on n'a plus entendu parler de cette simulation de boxe (cf PlayStation Magazine 36) ! A l'époque, la version bêta qui avait été présentée sur les stands ne nous avait pas du tout convaincus. Les choses n'ont pas beaucoup changé, le résultat final est malheureusement des plus décevants. Mais est-ce vraiment surprenant, les développeurs ont tellement galéré avec ce jeu. C'est vrai on peut reprocher à Knock Out Kings 2000 d'être un poil lent mais globalement le gameplay reste précis (gestes, collisions, esquives), ce n'est absolument pas le cas de Mike Tyson Boxing. Ici, les combats sont super-mous, on a beaucoup de mal à juger de la portée des attaques, tout semble hasardeux (parfois on a l'impression que le coup ne va pas toucher et paf, ça passe), les boxeurs glissent lourdement sur le ring, les esquives manquent d'amplitude et de vivacité... Bref, le jeu procure de très mauvaises sensations, c'est super-brouillon, les combats n'ont aucune intensité, on ne prend aucun plaisir à boxer. Okay, okay, okay, j'me calme. La panoplie de coups, quant à elle, demeure assez limitée. Les développeurs ne sont pas allés au-delà du strict minimum, à savoir, crochet du droit, crochet du gauche, jab, uppercut, une Super et de timides variations. Rien à voir avec les nombreuses possibilités offensives offertes par le titre d'EA Sports ; de ce point de vue là, même Ready 2 Rumble s'en sort mieux ! Résultat, les combats deviennent très ennuyeux. En ce qui concerne l'aspect technique du jeu, là encore, on reste sur sa faim. Si les stades sont nettement plus détaillés que dans K.O. Kings, les boxeurs eux donnent l'impression d'avoir été taillés au burin. Mais ça passe encore. Autre déception, l'animation : les développeurs n'ont pas utilisé la motion capture, du coup, les mouvements ne sont pas assez décomposés, les gestes sont secs et hachés. Bof, tout ça fait très old-school.

UN POINT POSITIF !

La seule réussite de ce jeu de Boxe, finalement c'est le mode World. Ce dernier vous propose de créer un boxeur, de l'entraîner et de manager sa carrière en organisant des rencontres ou en relevant des défis. La préparation du boxeur est assez intéressante : vous avez à votre disposition un écran de statistiques qui permet de suivre la forme de son poulain et évidemment une salle de gym. Le tout fonctionne grosso modo comme un manager de foot. L'entraînement comprend six types d'exercices (saut à la corde, speed-ball, sparring, sac de frappe, musculation, course), vous devrez également gérer le régime alimentaire du boxeur afin qu'il arrive au poids idéal de sa catégorie et faire en sorte qu'il ne se tue pas de fatigue avant la date fatidique du match. Pour trouver le bon équilibre, il faut vraiment être méthodique. Une petite erreur dans le planning d'entraînement et votre machine à gnons aura l'endurance d'un nouveau né ! Pas mal du tout. Malheureusement, ce petit aspect tactique ne sauve pas le gameplay catastrophique de Mike Tyson Boxing. En cinq ans de bons et loyaux services, c'est le premier faux pas de l'éditeur britannique. Mais que s'est-il passé ?

Les coups manquent indiscutablement de patate. Ça ta fou mal pour un jeu de boxe.

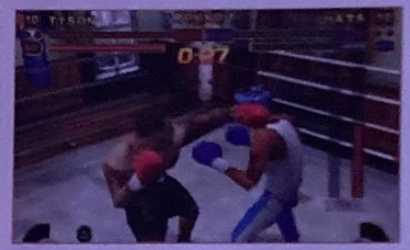


MIKE TYSON BOXING - 299 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
6 Une modélisation des boxeurs un peu anguleuse. Stades chaleureux.	4 Les bruits des coups manquent cruellement de patate. Boarf.	4 Le mode Carrière est intéressant mais le gameplay est catastrophique.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
6 Un mode Carrière vraiment bien fichu. Heu, la présence de Tyson.	4 Incontestablement le point faible du jeu, c'est mou, imprécis et assez limité.	5 Rien de transcendant. Les animations des boxeurs manquent de naturel.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE KNOCK OUT KINGS 2000 ET QUE READY 2 RUMBLE.

Des K.-O. beaucoup moins spectaculaires que dans Knock Out Kings.



COMPLET

■ Outre un mode Carrière vraiment bien conçu, Mike Tyson Boxing propose des modes de jeu assez complets. Le mode Compétition permet de débloquer les boxeurs cachés. Huit joueurs peuvent y participer. Le mode Tournoi, quant à lui, fera se rencontrer les champions de l'IFB et de la WBC, enfin un mode Entraînement permet de se familiariser avec les commandes en défiant un sparring partner agressif, défensif ou neutre. Concernant le choix des boxeurs, on trouve 23 machines à gnons plus Mike Tyson, le seul boxeur officiel du jeu (c'est normal, EA Sports a raflé toutes les licences). Poids léger, semi-lourd, moyen, lourd, la plupart des catégories sont représentées. Dernière petite précision, il est possible d'utiliser le boxeur du mode Carrière en mode Versus. Voilà, vous savez tout. ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Ben... heu, (intense moment de réflexion)... désolé, on ne voit pas !

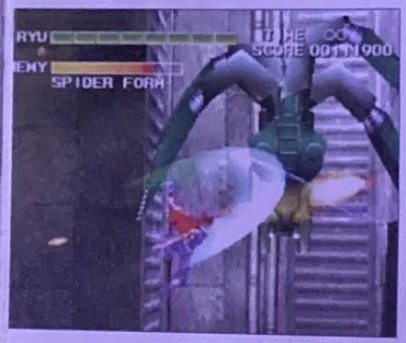
4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Une énorme déception pour tous les fans de Codemasters. La jouabilité de Mike Tyson Boxing est trop approximative pour qu'on prenne vraiment du plaisir. Reste des modes de jeu complets. Si vraiment vous aimez le « noble art », allez voir du côté d'EA Sports.

Par Grégory Szriftgiser

STRIDER

Capcom est connu pour récupérer ses vieux trucs et les réactualiser. Strider échappait jusqu'à présent à la règle... était-ce bien nécessaire de la lui appliquer ?

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DISPONIBLE EN OCTOBRE



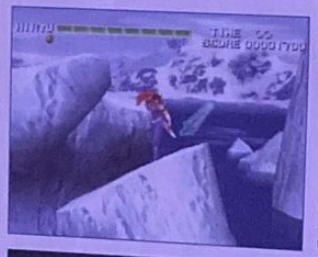
L'ORIGINAL

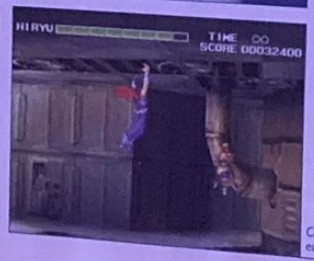
■ *Encore plus que le second, Strider ne pourra intéresser que les fans d'Histoire ou les puristes des années 80. Fort heureusement cependant, sa présence en bundle avec la suite permet de compenser quelque peu la durée de vie limitée de Strider 2.* ■

Strider ça nous fait remonter aux années 80. Les années fastes pour les salles obscures, qui n'accueillaient à l'époque qu'une bande d'irréductibles passionnés, prêts à investir des fortunes pour terminer un petit jeu de plate-forme ridicule ou éclater le score de tel ou tel rival... et bon nombre d'entre nous en faisions partie ! Oué, voilà qui ne nous rajeunit pas. Bon, je ne suis pas bien vieux non plus, mais que voulez-vous, parfois on se sent incompris avec certains nouveaux venus dans le jeu vidéo...

NOSTALGIE OU RÉALISME ?

Oui, nous sommes pour la plupart de grands nostalgiques, toujours prêts à verser une larme au souvenir de nos ordinateurs 8 bits, du premier Street Fighter sorti sur Super Nintendo à l'époque, et parfois pire encore... Pourtant, cela ne nous rend pas plus indulgents face à ces éditeurs qui exploitent le filon d'une manière éhontée. Moi par exemple, Ms Pac Man (en court métrage dans ce numéro), ça retourne mon système digestif plus qu'autre chose. J'avoue que l'original ne m'a jamais vraiment passionné, mais tout de même. Un gameplay si basique, au jour d'aujourd'hui, tient du scandale.





Avec le déclenchement du boost, votre lame libère des arcs mortels tournoyants sur l'écran.

Pour en revenir à Strider, il faut bien avouer que dans le genre gameplay simpliste, on nage aussi dans les modèles du genre. Car je m'en rends compte à cette heure tardive, je n'ai même pas encore daigné éduquer la partie de mon public qui l'ignore encore... Quelle phrase pompeuse. Enfin : Strider, c'est un mélange entre la plate-forme 2D traditionnelle, et le shoot'em up. Hiryu, héros élégant au design fantastique, part en croisade contre celui qui se fait nommé « the Grand Master ». Ce dernier comme tant d'autres avant lui, depuis que le jeu vidéo est jeu vidéo, s'est payé le luxe d'asservir un monde, qu'il a donc décidé de détruire au final, tellement il s'ennuyait. Le résultat est là : un seul homme (vous), face à des armées de soldats, de robots et de pièges qui vous séparent de la justice finale. Cette suite garde le scénario minimaliste original, ainsi que son gameplay, qui l'est fort heureusement déjà moins.

GAME OVER

Strider 2 sera commercialisé avec un deuxième disque incluant la conversion pure et simple de l'original. En théorie, donc, 2 jeux en un : la bonne affaire. Dans la pratique, le premier avec sa vieille 2D risque de rebuter ceux qui ne l'ont pas connu à l'époque, et étant donné la durée de vie relativement pauvre du deuxième volet, ça ne fait qu'équilibrer l'ensemble. En effet, comme on s'en doutait, l'action est divisée en stages. Six pour être précis, ce qui fait d'autant peu qu'ils ne sont pas particulièrement vastes, même s'ils sont subdivisés en quantité d'étapes : celles-ci sont en effet très courtes. Du coup, comme les continues sont infinis, et qu'il est possible de modifier les paramètres de jeu tels que la barre de vie dans les options, on le finit en quelques heures, à peine. Mieux vaut dans ce cas que vous vous limitiez de vous-même dès le départ, par un maximum de continues à utiliser et une barre de vie standard, par exemple, si vous voulez tout de même en profiter un peu. Car Strider 2, comme le premier, a été développé en conservant l'esprit des bornes d'arcades, qui limitaient d'office les ardeurs des joueurs à chaque nouvelle insertion d'une pièce de 10 F. C'est probablement le plus gros reproche qu'on puisse formuler à son égard, dans la mesure où pour le reste (gameplay, style, etc.), vous êtes prévenu d'emblée.

Chaque niveau possède plusieurs routes alternatives, eu égard à votre capacité de maître ès varappe.

RÉACTUALISATION

Pour le reste, Strider 2 se contente finalement d'une réalisation réactualisée. Le gameplay n'a pas changé : on peut s'accrocher partout avec le père Hiryu, effectuer des doubles sauts, des glissades, et utiliser le sabre ultra-rapide pour éliminer les ennemis. Seule nouveauté, l'apparition d'un nouveau bonus, outre celui qui renforce la portée de votre arme, le Boost. Celui-ci vous rend en effet super-puissant pendant un court laps de temps, vous permettant de toucher partout sur l'écran. En revanche, on perd d'autres bonus qui existaient dans l'original, comme les drones accompagnant le héros et faisant feu automatiquement à chaque coup de sabre. Les niveaux sont variés, graphiquement autant qu'au niveau gameplay (mais moins), les gros boss sont impressionnants, et la réalisation globale s'en sort honorablement avec l'ajout de la 3D pour les décors. Côté son, rien de transcendant : des bruitages classiques, et des musiques fantomatiques. Reste au final bien peu de choses pour apprivoiser l'exigence des joueurs d'aujourd'hui. Autant rester clair à ce niveau : je doute que vous appréciez votre achat si vous n'êtes pas un fan de la première heure. Dans le cas contraire, et seulement dans ce cas, vous pourrez éventuellement retrouver un plaisir passé, autant avec l'original qu'avec le nouveau. Un titre moyen au final, dont la conception d'avant-guerre limite son public autant qu'il le séduit.

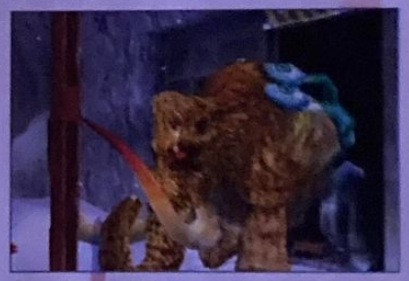
Sur ce court niveau, vous circulerez de voiture en voiture, lancées à toute vitesse : attention à la chute.

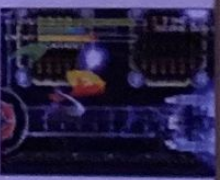
La caméra change parfois de zoom suivant le niveau : ici par exemple, vous devez courir en évitant les obstacles et sans vous faire rattraper.

De nombreuses portions du jeu sont circulaires : la 3D et ses apports.

BONUS

■ *Autre moyen d'allonger artificiellement la durée de vie du soft : permettre de le refaire avec un autre personnage, caché : Hien. Ex-frère d'armes d'Hiryu, il sera le dernier rempart à abattre avant le Grand Master dans le jeu normal... et vous pourrez le contrôler ensuite.* ■





UN TITRE RÉSERVÉ AUX VIEUX ROUTARDS, LES AUTRES NE SAURAIENT Y TROUVER D'INTÉRET

POUR QUEL PUBLIC ?
Si vous êtes fan de la première heure, adepte du score et traditionnaliste.

STRIDER - 299 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
5 Hiryu a toujours la classe, les scènes sont variées, mais les ennemis pas au top.	**5** Musiques et sons d'arcade habituels, rien de transcendant.	**4** Mieux vaut se limiter au départ, il n'y a que 6 stages ! Jouer avec le minimum de facilités.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
5 Fidèle à l'original, l'utilisation de la 3D en plus.	**6** Un principe sympa, avec la possibilité de s'accrocher partout et un gameplay rapide.	**5** Les effets spéciaux sont réussis, le reste est variable. Quelques ralentissements.

LE COMPARATIF : MOINS ACTUEL QU'UN MEDAL OF HONOR. PLUS INTÉRESSANT QU'UN MS PACMAN.

5 Je garde d'excellents souvenirs du premier et cette suite reste dans le ton. Malheureusement, il reste très court, et sans réelles nouveautés pour motiver les nouveaux venus au monde de l'arcade « old school ». En bref, un titre qui ne plaira qu'aux vieux routards !

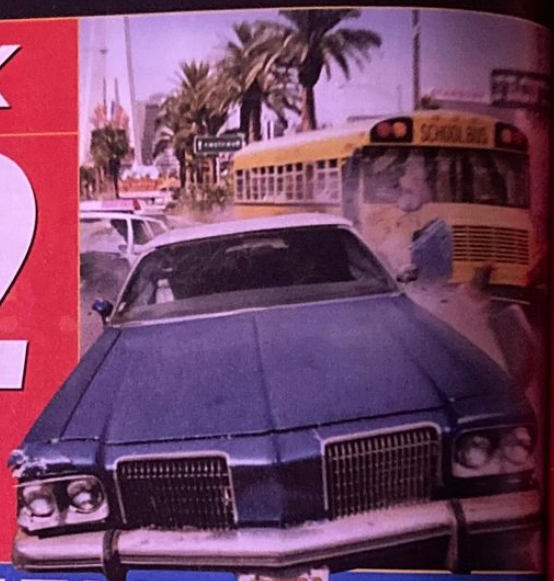
FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION ARCADE
EDITEUR	VIRGIN I.E.
DEVELOPPEUR	CAPCOM (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A PRATIQUEMENT FINI LE JEU EN SUPER-FACILE...

GAGNEZ

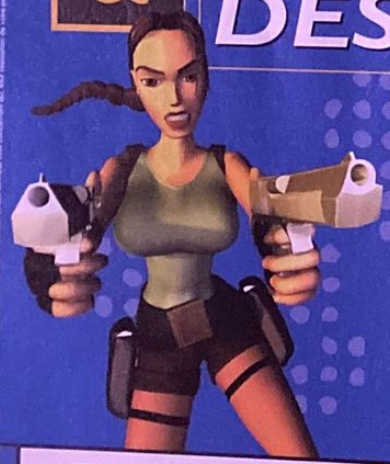
DES JEUX

Driver 2



&

DES JEUX



Tomb Raider 5

Sur les Traces de Lara Croft

EN JOUANT SUR

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Codes, soluces & actualité sur la PlayStation

Le serveur officiel de PlayStation

S.O.S. JEUX VIDÉO

Finissez vos jeux préférés.
Tous les meilleurs titres sur consoles.

08 36 68 75 00

AU TOP

PARASITE EVE 2

TENCHU 2

KOUDELKA

PLUS DE 120 TITRES DISPONIBLES, TOUTES CONSOLES !

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur consoles

AVEC LA PARTICIPATION DE Joypad PlayStation

Après deux mois de tractations avec Cathy Winter, sa mère et impresario, j'obtiens finalement un rendez-vous téléphonique... « Elle est en plein tournage, mais elle vous appellera ce soir à 18 h ». A 18h, évidemment, rien. 19h... 20h... rien... l'angoisse monte. 21h...toujours rien... j'en pleurerai. Tout le magazine attend mon papier pour boucler... driiiiiiing... « Allo ? C'est Ophélie. »

OPHELIE PARLE DES JOUEURS WINTER

« Je suis un garçon manqué. J'aime le foot et les jeux vidéo. »

PlayStation : Paraît que t'étais un garçon manqué quand t'étais gamine ? C'était quoi tes jeux de garçons ?

Ophélie : La baston ! Avec mon frère on matait Albator, après ça a été Rambo. Ensuite on partait en forêt avec nos petites motos, on avait des motos d'enfants à essence. On creusait des pièges, on tendait des fils et on se poursuivait là dedans. Des trucs rock & roll quoi.

Mais tu rêvais déjà de devenir chanteuse non ?

Grave. Dans le salon on avait un mur de miroirs et quand on séchait les cours avec mon frère, on se plantait devant. Lui, il prenait le balai et moi la brosse à chaussures et on faisait des concerts. On mettait des vieux trucs genre des Sly Stone, des Earth Wind & Fire et tout... on était deux stars.

On a tous fait ça quand on était enfant.

Oui mais nous c'était tout le temps ! Chaque fois que ma mère faisait des dîners, nous on faisait un spectacle. Les invités payaient 10 balles. En première partie on faisait un duo comique au début. On imitait la cigale et la fourmi de Pit et Rik. Et après on donnait le concert de rock star !... Attends, ça sonne en bas... (à l'interphone : « oui... ok... je descends tout de suite »)... on continue l'interview en chemin ok ?

Pas de problème, te casses pas la figure. ... et comment t'es passée de la garçonne bagarreuse à la fille des magazines ?

En fait ça s'est passé tout seul... jusqu'à 17 ans j'étais pas formée, j'étais comme un mec. D'ailleurs j'étais vraiment un mec. Je traînais parmi les racailles de Sarcelles, Nanterre, etc.

Mais les garçons ne te regardaient pas spécialement ?

Ah ! pas du tout même ! ... attends je rentre juste dans la bagnole... (portière qui claque « Bonjour »)... oui j'étais un mec, je parlais comme un mec... je parlais tellement mal.

Ta mère devait être folle.

Elle hallucinait... que du verlan... c'était une horreur. Et puis en un an j'ai grandi de 10 cm, j'ai pris du tour de poitrine... excuse-moi j'ai un R2 je le base tout de suite... (... beeeeeep ...) n'importe quoi c'était des copains de Los Angeles... j'hallucine.

... j'ai lu que tu as rencontré ton agent dans la rue ?

Mon premier agent, oui. J'me baladais sur les Champs, j'avais 17 piges, j'étais encore à l'école donc je séchais et j'allais sur les Champs. Là y a un mec qui m'a accosté. Ça s'appelle un « talent scout ». Il bossait pour une agence de mannequins. En plus le mec payait pas de mine, il était hyper-crade. Ma mère m'avait dit de me méfier donc je lui ai pas trop fait confiance.Cependant j'ai été embauchée comme mannequin pendant 7 mois à Vienne en Autriche.

C'est le rêve !

Le rêve, oui... mais je vivais avec rien. Ils me payaient hyper-mal. Je me souviens je bouffais un bout de pain noir par jour avec une tranche de jambon.

Depuis t'as enregistré deux albums, tourné des films, fréquenté le vrai gratin, t'as carrément enregistré avec Prince... ça fait quoi d'arriver là haut ?

C'est génial. J'ai réalisé un rêve d'enfance. Mais tu sais, j'ai vu mon père casser sa famille parce qu'il avait pris la grosse tête (NDLR : David Alexander Winter, chanteur hollandais très connu dans les années 70). Donc moi j'ai peut-être pété le câble une semaine, mais je me suis vite calmée. J'ai jamais eu la grosse tête, j'ai jamais été méchante. D'ailleurs, j'ai jamais vraiment réalisé ce qui m'arrivait parce que je courais tout le temps. J'ai pas vraiment savouré le truc. Dès que j'avais fini quelque chose qui marchait, j'embrayais sur autre chose.

Et ta vie privée, c'est toujours l'enfer ?

Du tout... c'est plus simple quand t'es seule... (la communication se brouille)...

Tu crapotes plus, Alex le dirait.

... c'est ce que je fais...

Ophélie ?

Tuuuut tuuuuuuuut...

(elle rappelle)

Désolée ça a coupé.

Pas de problème. Ça ne dérait pas de participer à un jeu vidéo ?

On voulait en faire un à la Belle équipe.... et puis ça a capoté. Les mecs qui bossaient dessus ont commencé à demander des budgets hallucinogènes. Et puis je me suis dit que c'était un peu trop mégalo de faire un jeu sur moi. Il commençait à y avoir plein de produits dérivés, genre les pompes Winter, les fringues Winter.... ça devenait n'importe quoi donc j'ai mis le sit bas.

Tu penses quoi des mecs qui passent leur temps devant leur console ?

.... les mecs ?! Attends ! Ma première PlayStation ça date ! On habitait ensemble avec mon frère. On jouait à un truc avec un petit bonhomme jaune avec des petits cheveux jaune trop marrant qui tirait la langue. On a bloqué sur ce jeu pendant un mois toutes les nuits. Après y a eu Albe.... 4 mois à Los Angeles pendant le tournage d'un film. Albe je l'emmenais partout, dans ma caravane, à la maison. Sinon je suis plus jeux de baston, Tekken .... et Soulblade c'est mon préféré. J'adore les personnages.

Tu sais que 85 % de nos lecteurs sont des mecs.

Ça m'étonne pas, je te dis, je suis un garçon manqué. J'aime le foot et les jeux vidéo.

Ça te semble naturel que les filles ne soient pas si attirées que ça par les jeux vidéo ?

Les filles, elles préfèrent parler. Elles parlent de garçons, de maquillages, de fringues, elles lisent des canards de mode..... pas vraiment les mêmes pôles d'attractions. Moi j'adore la baston. Les jeux de tous ça défoule quand tu rentres le soir.

Et Tomb Raider ?

J'ai jamais accroché. Ça me prend le chou Lara Croft. Faut explorer et en plus ça se joue seul. Moi j'aime me battre contre quelqu'un.

Et tout le phénomène qu'il y a autour de Lara Croft ?

Je trouve ça génial. Ça fait flipper parce que bientôt il n'y aura besoin de personne pour faire des films. Dire qu'il y a des mecs qui affichent des posters d'elle dans leurs camions, dans leurs chambres et qui fantasment sur elle, ça me fait marrer de rire. C'est fou. Je suis arrivée sur le plateau... (voix : « Y a une chambre qui est libre, la 202. » « Génial je vais pouvoir y foutre mon bordel et m'y détendre ! C'est très cool ! Merçai ? ici

« Merçai » ? .... Alors tu parles vraiment comme ça ?!

Bien ouais !

T'as craqué sur quel tournage ? J'ai entendu dire que tu faisais genre de films depuis deux ans.

Là c'est un film marrant qui s'appelle « Les jolies Choses ». Je joue un tout petit rôle. C'est tiré d'un livre de Virginie Despentes et réalisé par un jeune réalisateur génial qui s'appelle Gilles Paquet-Brenner. Cet été en Bulgarie j'ai fait une film anglais, super-lyrique. J'en ai tourné un autre avant à Los Angeles. J'apprends un peu le métier sur le tas parce que je suis pas non plus une actrice.

Par Grégory Szriftgiser
Photos de Patrick Sordoillet

Vous êtes déjà nombreux à avoir réservé la vôtre. Vous y voyez déjà votre Noël, en rêvez depuis de longs mois : la PlayStation 2 arrive. Ce qui nous laisse très peu de temps pour interroger ceux sans qui elle ne serait pas là.

La PlayStation 2 c'est eux

LES PRINCIPAUX ESPRITS DERRIERE LA FUTURE PLAYSTATION

Nous y sommes presque. Nous en parlons depuis plus d'un an, de cette PlayStation 2 ! Délais, rumeurs, retards, excitations et déceptions dominèrent notre monde vidéo-ludique et le feront encore, même après la sortie de la machine. A cette occasion, la rubrique En Coulisses se fait un peu marginale. La PlayStation 2 est une machine qui devra bien entendu faire ses preuves, mais qui d'ores et déjà, aura fait l'objet de beaucoup d'attention et de passion. Car réaliser un projet aussi ambitieux qu'une nouvelle machine de jeux n'est, on s'en doute, pas chose aisée. Physique, électronique, ingénieries diverses, procédés de fabrication à prix réduits et design avenant, autant de disciplines qui ont eu leur rôle à jouer dans sa réalisation. Ce dernier « En Coulisses » est donc consacré aux principaux acteurs de cette naissance.

Ken Kutaragi PDG de Sony Computer Inc.

Le « père de la PlayStation », vous le connaissez déjà. Un nom que nul fan de jeux vidéo n'est censé ignorer ! Né en 1950 à Tokyo, Ken Kutaragi rejoint Sony dès 1975, en tant que chercheur dans un département qui s'occupe à l'époque de technologies telles que les TV à écrans liquides, les microprocesseurs, et autres designs. C'est à partir des années 1990, qu'il participe à l'élaboration des videos discs, et commence à travailler sur ce qui s'appelait déjà à l'époque la PlayStation. Alors mené en collaboration avec Nintendo, le projet visait à fournir à la Super Nintendo un lecteur de CD-Rom, raffinement technologique pour l'époque. La collaboration capote, mais Kutaragi fait alors le forcing pour que Sony développe sa propre machine de jeux.

P.M. : Comment voyez-vous le futur du jeu vidéo ?

Ken Kutaragi : Les consoles, jusqu'à aujourd'hui, ont été réalisées surtout pour des jeux s'adressant à un public de garçons. Les moyens d'expression côté créateurs étaient limités. La PlayStation a permis de changer cela, permettant de s'exprimer plus librement, et de fournir des contenus plus réalistes, plus vivants. Un peu comme le cinéma ou la musique, mais avec cette dimension supplémentaire qu'est l'interactivité. Mais pour le moment, la PlayStation n'est pas connectée à un réseau. C'est là que se situe l'avenir, avec la PlayStation et la PlayStation 2.

P.M. : Pour quand entrevoyez-vous les limites de la PlayStation 2 ?

K.K. : Pour le moment, il est difficile de voir réellement sa puissance : les titres développés deviendront de plus en plus performants à ce niveau, car les capacités d'une machine ne se résument pas au hardware. Les softs sont ceux qui finissent par fixer des limites. J'imagine que vers 2005, le hardware aura probablement atteint ses limites. Je suis persuadé que d'ici 1 ou 2 ans, nous verrons des innovations remarquables.

P.M. : Qu'en est-il selon vous de l'exploitation de la machine ?

K.K. : Il est bien trop tôt pour que les gens parviennent à exploiter complètement la machine. C'est comme la PlayStation 1, la différence entre aujourd'hui et 1994 est consternante : ça n'a rien à voir. A mon avis, seul 1/5 de la machine est exploité à l'heure actuelle. Il faudra au moins un an, si ce n'est deux, pour sentir vraiment sa puissance.

P.M. : Selon vous, quand arrivera la seconde génération de jeux PlayStation 2 ?

K.K. : J'ai déjà pu voir des titres plus impressionnants en cours de développement. Je ne peux pas dévoiler de noms, mais je pense que la deuxième étape commencera dès Noël prochain.

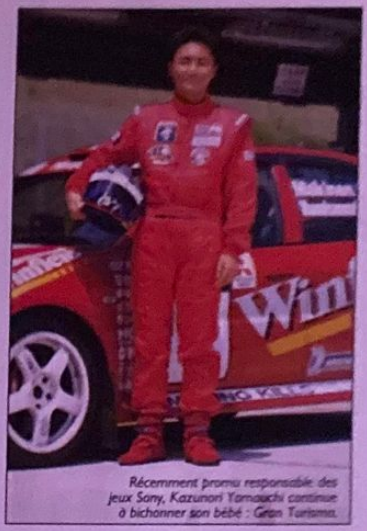
P.M. : Et le futur : réseau haut débit ?

K.K. : A l'heure actuelle, la bande-passante, c'est-à-dire la taille de la route qui véhicule les données, est trop étroite. Dans quelques années, quand la bande-passante sera 100, 1000 fois plus importante, nous voulons développer un système pour fournir de nouveaux services et de nouveaux contenus à des PlayStation connectées. Un monde où le simple fait de se connecter au réseau représente déjà le contenu du loisir en lui-même, c'est ce que nous voulons créer.

Ken Kutaragi, père de la PS one et de la PlayStation 2, aura ouvert les portes du jeu vidéo chez Sony

Shin-Ichi Okamoto vice-président Senior de la division Recherche et Développement de Sony Computer Entertainment

Mr Shin-Ichi Okamoto, au titre de Vice-président du R&D de SCE, travaille étroitement avec Ken Kutaragi sur les nouvelles technologies qui feront les consoles et produits divers de demain. C'est un personnage de l'ombre. On entend peu parler de lui, que ce soit sur Internet ou dans la presse. Pourtant, son rôle fut essentiel dans l'élaboration de la PlayStation 2, de nombreux choix ont dû être faits, et il y a bien entendu participé. Ses spécialités touchent aux technologies dites « de bas niveaux », c'est-à-dire presque à de la physique pure et simple, comme celle des semi-conducteurs. A l'heure actuelle, il développe probablement de nouveaux procédés qui seront utilisés pour la PlayStation 3…



Récemment promu responsable des jeux Sony, Kazunori Yamauchi continue à bichonner son bébé : Gran Turismo.

PlayStation Magazine : Quand avez-vous commencé le projet PlayStation 2 ?

Schin-Ichi Okamoto : Le projet a été entrepris il y a 5 ans, mais c'est il y a 4 ans que tout a commencé à prendre réellement forme, et qu'un nombre représentatif d'ingénieurs ont commencé à travailler sur le projet.

PM : Combien de personnes ont travaillé à son élaboration technique ?

S.O. : L'équipe R&D interne de Sony Computer compte entre 40 et 60 membres. Il y a également un bon nombre de personnes à l'extérieur. D'autant que je me souvienne, nous avons eu entre 300 et 500 personnes ayant travaillé sur le projet pendant les mois les plus importants.

PM : Peut-on dire de la PlayStation 2 qu'elle est difficile à maîtriser ?

S.O. : A l'heure actuelle, oui. Ce que je veux dire, c'est qu'une machine de jeu est un ordinateur avec une durée de vie extrêmement longue, et que du coup, il nous faut pouvoir continuer à faire de bons jeux sur une période pouvant excéder 6 ou 7 ans. En d'autres termes, si la machine amenait les développeurs à penser qu'elle est simple à utiliser, et qu'ils pouvaient la maîtriser facilement dès la 1ère année, cela ne prendrait pas plusieurs années aux programmeurs pour la maîtriser, ni ne leur permettrait de faire des jeux techniquement élaborés. Nous disons aux développeurs : « Nous faisons un hardware difficile, essayez de le maîtriser ! ». Mais à un moment donné, ils finiront obligatoirement par maîtriser la machine. C'est à ce moment qu'il sera temps pour nous de sortir la PlayStation 3.

P.M. : A partir de quel moment vous mettez-vous à visualiser un futur projet ?

S.O. : Lorsque que nous fabriquons quelque chose, nous sommes déjà en train de visualiser, jusqu'à un certain point, ce que nous ferons ensuite. En particulier, à partir du moment où l'on commence à commercialiser une certaine génération de machines, nous sommes déjà en train de penser à ce qui viendra avec la prochaine génération, et parfois même avec celle qui suivra. C'est pour cette raison, que nous pensons toujours aux types de machines que nous aurons dans les 10 années à venir.

en coulisses

LA PLAYSTATION C'EST EUX

Responsable de la division Recherche et Développement, Shuhei Okamoto s'est occupé des technologies nécessaires au développement de la PS2.

Teiyu Goto Directeur artistique en chef du département Design Interaction du centre de création design de Sony Corp. (Designer de la gamme Vaio, et PlayStation)

Goto est en charge du département de Design de Sony. C'est par son équipe et lui-même que sont passés les plus créateurs designs de la compagnie depuis plusieurs années : MD, Discmans, gamme Vaio, et PlayStation 2. Il est aussi le designer de la première PlayStation, et de la PS One. Cet homme de 44 ans s'est fait les dents en designant des télévisions… pour voir sa renommée grimper, jusqu'au triomphe du Vaio 505, un ordinateur portable extra plat unique. Élevé à Kyoto par un père artisan, Goto souhaitait devenir designer dans le monde de l'automobile. Il rejoint un groupe de design de Sony en 1977, passant trois ans de sa vie sur la gamme Trinitron destinée aux Etats-Unis, puis découvre Internet. De retour au Japon, il se paye un Apple IIe, puis fait une démo du « cyberspace » au légendaire fondateur de Sony… C'est en 1996 que le Président Idei place sa confiance en Goto pour permettre à Sony de percer sur le marché du PC. Pour la PlayStation 2, Goto voulait un design qui soit populaire partout dans le monde. Visiblement c'est réussi !

P.M. : Comment vous est venu l'idée de ce design ?

T.G. : J'ai senti qu'il y avait de nombreux éléments dans ce nouveau monde du loisir créé par la PlayStation 2. Je voulais relayer ce sentiment au travers du design du produit. De la même façon que ce nouveau loisir fut créé de rien, j'ai imaginé les zones noires comme étant l'espace, desquelles il fallait faire émerger ce nouveau monde. L'idée de la vie et de la naissance, ici, sur Terre, est représentée par des nuances de bleu. Le design fut créé à partir du concept que nous diffusions un message et un medium de loisir dans un vaste univers. La différence entre la première PlayStation et la PS2 tient en ce que la PlayStation fut dessinée comme une machine robuste, qui pouvait être utilisée sans risque pendant un long moment par des gens de tous âges. De même qu'il y a une différence fondamentale de concept entre faire une simple machine de jeu et créer un nouveau monde de loisirs, il y a des différences majeures entre les deux machines.

P.M. : Techniquement, comment avez-vous procédé ?

T.G. : J'ai d'abord fait beaucoup de dessins (5 blocs d'un centimètre d'épaisseur !), puis gardé ceux qui me semblaient bons, pour en dessiner des ébauches à tailles réelles. Ensuite, j'ai utilisé un PC pour réaliser quelques images couleurs. Je n'en aimais aucune, mais je suis finalement arrivé à penser que ceci serait une base pour le design final. Ceci a donc commencé tout à fait différemment, pour parvenir à ce qu'on connaît, après de nombreuses ébauches et maquettes.

P.M. : Qu'est qui a été le plus dur ?

G.T. : Lorsque je travaillais, je suis arrivé au concept d' « espace », sur lequel il fallait créer un monde complètement nouveau. Je voulais donc exprimer l'idée au travers de la forme, cette machine en est le résultat. Pourtant, alors que, dès le départ, ce mot-clé « espace » était là, ce fut difficile de l'incorporer au design. Quand je suis arrivé aux idées de nuances de bleu, le reste s'est mis en place assez facilement.

P.M. : Quel design vous rend le plus fier ?

T.G. : Je suis vraiment fier de la première manette PlayStation, avec laquelle j'ai vraiment lutté… Jusqu'à ce moment, il n'y avait pas de poignée de cette forme, et nous avons pu le présenter avec une forme offrant une prise en mains aisée. J'en suis très heureux, et particulièrement fier : tellement de personnes l'ont utilisé dans le monde !

Kazunori Yamauchi Responsable Développement Software Sony Somputer/PDG Polyphony Digital (créateur de Gran Turismo)

Kazunori est mondialement connu pour son travail en tant que PDG de Polyphony Digital. Adulé par les fans de courses automobiles pour son remarquable travail qu'est la série des Gran Turismo, on oublie bien vite qu'il fut avant tout partie des acteurs principaux du développement sur PlayStation. Polyphony Digital est un studio « first party » de Sony, par opposition aux « third party », les éditeurs tiers qui sont indépendants de Sony. Cette place privilégiée lui a permis d'être parmi les premiers à mettre les mains dans le cambouis de la PlayStation 2 ! Auparavant, c'est avec Motor Toon GP 1 & 2, aux tout débuts de la PlayStation, qu'il montrait déjà deux jeux qui malgré leur arrivée précoce au sein de l'univers de cette nouvelle machine, laissaient entrevoir ce dont elle était capable. Côté PlayStation 2, il passe à la vitesse supérieure avec Gran Turismo 3, qui semble bien parti pour démontrer au reste des développeurs ce dont la machine est capable. Peaufinant son bébé depuis longtemps, Kazunori semble de loin être le développeur connaissant le mieux la PlayStation 2 aujourd'hui.

Teiyu Goto reste designer phare de Sony grâce à un style épuré et élégant.

P.M. : Comment séduire un programmeur de jeux avec une nouvelle machine ?

K.Y. : A priori, plus le hardware pour lequel ils développent est puissant, plus les programmeurs de jeux sont heureux. Mais dans le cas de la 1ère PlayStation, nous avions en plus le plaisir d'avoir « une toute nouvelle voiture » à conduire. Etre capable de réaliser cela à nouveau avec la PlayStation 2 est fantastique.

P.M. : Quelle est pour vous la plus intéressante période pour un développeur de jeux, lorsqu'il travaille sur une nouvelle machine ?

K.Y. : Quand on fait un jeu, les plus merveilleuses, et les plus difficiles périodes sont celles pendant lesquelles on comprend la nouvelle machine, et qu'on réalise ce qu'il est possible d'en faire, et bien entendu lorsqu'on met ces idées en pratique.

P.M. : La PlayStation 2 est-elle la machine de jeux parfaite ?

K.Y. : Jusqu'à présent, je ne crois pas qu'une machine de jeux ait été parfaite, au point que nous fûmes terrifiés à l'idée qu'une machine puisse ne pas supporter un titre au beau milieu de son développement. Avec la PlayStation 2, pourtant, nous avons pour la première fois un système équilibré, une plate-forme dont on n'a pas particulièrement à se plaindre.

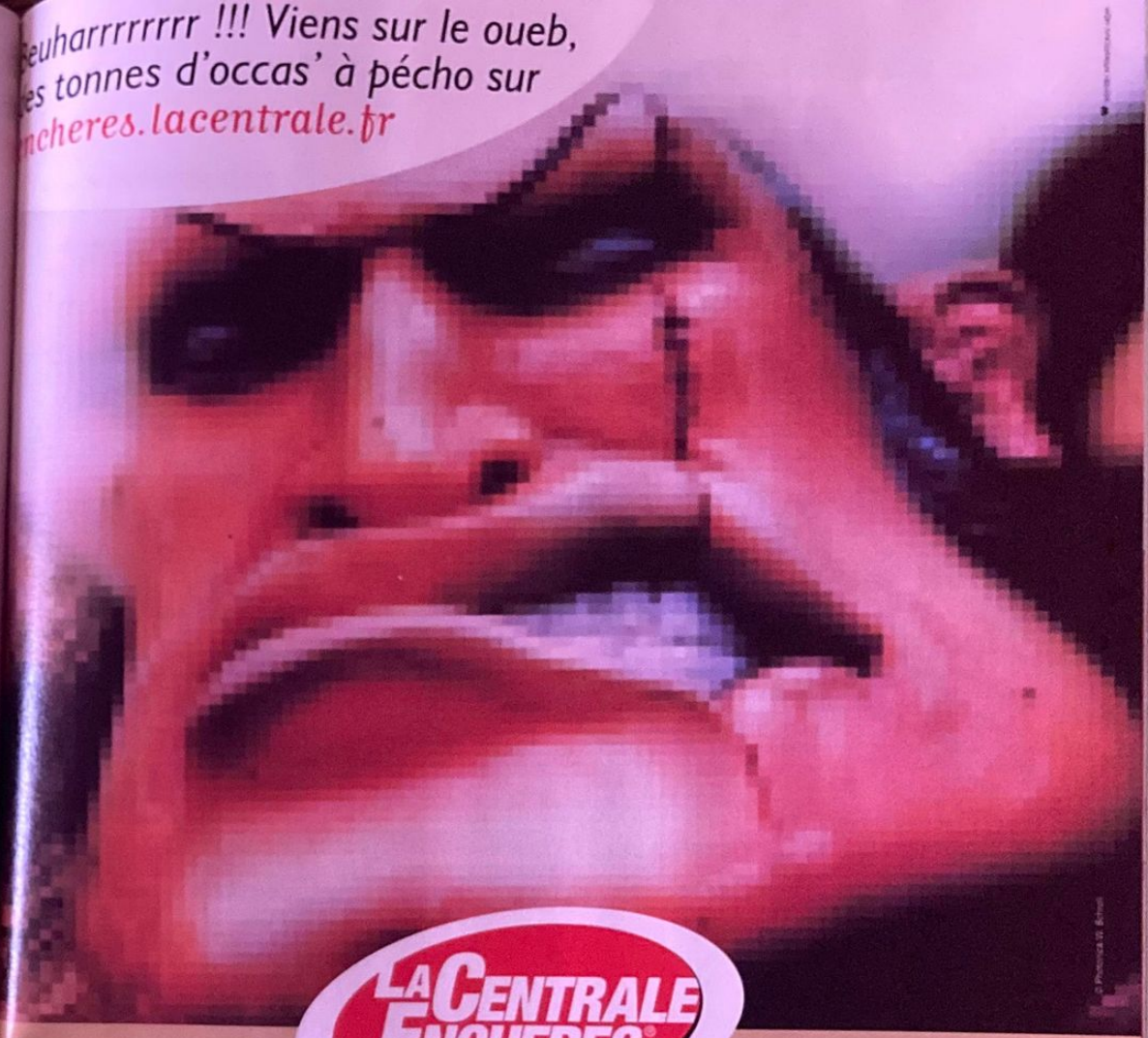
P.M. : La PlayStation 2 sera-t-elle une machine difficile à maîtriser ?

K.Y. : Si on était dans la situation suivante, à savoir devoir développer un jeu similaire à ce qui a été fait sur PlayStation, mais sur une PlayStation 2, la programmation en serait nettement plus facile qu'auparavant. Du coup, alors que je ne peux pas dire que c'est difficile, ce ne sera pas pour autant très facile d'exploiter la PlayStation 2 à 100 % de son potentiel. Bien sûr, le niveau de difficulté dépend de ce qu'on essaie de faire. Dans le cas de la première PlayStation, cela a pris environ deux ans avant de maximiser son potentiel ; je pense qu'il en sera probablement de même avec la nouvelle machine.

P.M. : La puissance est-elle définitivement le critère numéro un de la nouveauté ?

K.Y. : Je pense que c'est la dernière génération dont la puissance graphique modifiera le contenu d'un jeu. A partir de maintenant, l'évolution du jeu ne se focalisera plus tant sur l'amélioration graphique, que sur l'aspect réseau. Ce que nous verrons d'ici 5 ans à l'écran ne changera probablement pas tant que ça de ce que nous y voyons aujourd'hui. Pourtant, le jeu va glisser d'une activité solitaire, à une activité qui permettra l'établissement de liens, pour jouer avec d'autres utilisateurs.

Feuharrrrrrrr !!! Viens sur le oueb,
des tonnes d'occas' à pécho sur
encheres.lacentrale.fr



LA CENTRALE ENCHERES®

Où trouver les plus **belles occasions** pour un dingue de jeux vidéos comme toi ? Certains le savent déjà…

Des jeux de plate-forme aux shoot'em up, La Centrale a créé son service de ventes aux enchères pour les gamers.

Grâce à un classement précis par catégories, tu trouveras en quelques clics ce que tu recherches. Que tu sois vendeur ou acheteur, tes transactions seront assurées et réalisées en toute sécurité.

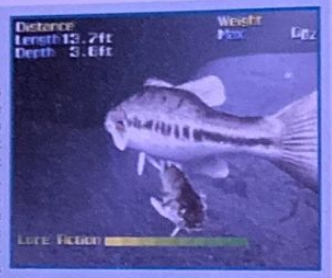
Fort de l'expérience de la Centrale sur les transactions, La Centrale Enchères est désormais le nouveau rendez-vous des amateurs, collectionneurs et autres passionnés.

http://encheres.lacentrale.fr

court métrage

En cette fin d'année, les jeux médiocres ne manqueront pas en magasin. La preuve, l'encombrement dans nos courts métrages. Des jeux variés, originaux pour certains, souvent peu chers, mais qui ne sont pas tous dignes de se trouver sur PlayStation. Des titres à retenir, pour les oublier !

BASS FISHING



Et hop, un second jeu de pêche dans les courts métrages ce mois-ci. Les fondus d'halieutique vont être aux anges, youpi.... Bon, alors parlons peu mais parlons bien. Bass Fishing est un titre comment dire - sympathique. On sent que les concepteurs ont voulu faire quelque chose de simple et de fun à la fois. Le système de pêche est plus facile d'accès que dans Reel Fishing 2, et dans l'ensemble on peut dire que Bass Fishing est plus agréable à prendre en mains. Les décors réalistes de RF2 laissent ici la place à des dessins informatiques plus « classiques » et les poissons semblent un peu mieux modélisés (mais apparemment il y a beaucoup moins d'espèces aussi). Mais alors pourquoi une note inférieure ici ? Parce que RF2 est plus complet, tout simplement. Et parce que j'imagine que les fanas de pêche sont des passionnés qui préfèrent une vraie « simulation » plutôt qu'un jeu qui désire mélanger fun et pêche véritable. Je choisis donc l'austérité et le sérieux, me disant que Bass Fishing, sur la longueur, ne devrait pas tenir la distance. Et puis question ambiance - c'est idiot, c'est un détail mais bon - RF2 s'en sort mieux grâce à ses musiques. Ici il n'y en a pas et le bruit du moulinet lasse vraiment à la longue....

Tiens, c'est maintenant, en tapant une adresse internet « http://www.bassfishing.com » j'ai trouvé un site dédié entièrement à la pêche. Dingue, non ? Bon, alors il n'est pas du tout lié au jeu dont nous parlons ici. C'est un site très sérieux (en anglais, of course) où il y a des infos sur les appâts, les techniques de pêche les plus récentes et, surtout, des dizaines de liens renvoyant sur pleins d'autres sites...

FICHE TECHNIQUE

3

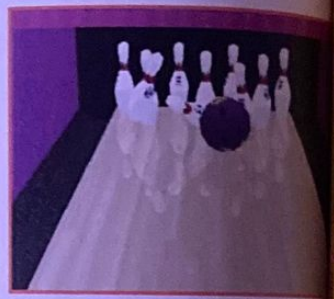
GENRE JEU DE PECHE
EDITEUR TAKE 2
DISPONIBLE NOVEMBRE

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE SONY C.E.
EDITEUR NAMCO
DISPONIBLE DES MAINTENANT

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2



Alors que les simulations de billards et autres snooker se développent et s'améliorent de plus en plus, on ne peut pas en dire autant du bowling. A cela, une seule et simple raison : personne (ou presque) ne s'intéresse à ce genre de discipline. Prenez par exemple les jeux de pêche. Un nombre infime de titres est vendu chaque fois qu'un nouveau soft sort en magasin, et pourtant, les amateurs de nature sont nettement plus nombreux que les joueurs de « boulliingue ».

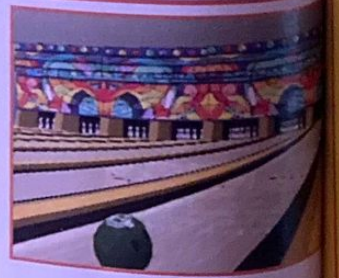
THQ a donc dû nous concocter un petit chef-d'œuvre avec ce deuxième volet de BCP Bowling, afin de ne pas décevoir les 3 ou 4 amoureux de ce sport, mis au banc de la société des jeux PlayStation. Voici le verdict : une modélisation des boules (dodécaèdres) et des quilles à faire peur, des personnages aux attitudes hyper-figées, des temps de chargement supra-longs, une animation super-saccadée, des graphismes ultra-moches et un système de jeu permettant d'aligner strike sur strike (dégommer les 15 quilles avec un lancer) quels que soient les effets et la puissance infligés à la boule. Bref, un titre qui ne manque pas de négatifs pour exprimer à quel point les amateurs de boules qui roulent vont être déçus. En résumé, Brunswick Circuit Pro Bowling 2 : « un chien dans un jeu de quilles » !

Brunswick Circuit Pro Bowling et cette suite sont les rares simulations de bowling sur PlayStation. Vu la qualité de ces 2 titres, si vous désirez absolument assouvir votre passion sur console, un petit conseil : changer rapidement de discipline !

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE SIMULATION DE BOWLING
EDITEUR THQ
DISPONIBLE DÈS MAINTENANT



MS PACMAN

Vous parviendrez sans mal à vous passer de Ms Pacman. Car si en effet, le titre a été remis au goût du jour avec un soupçon de 3D (aux effets discrets), et quelques puzzles pas trop compliqués, il faut tout de même s'avouer que nostalgique ou pas, gober des pastilles pendant des heures, reste un loisir peu ragoûtant à l'époque de la PlayStation – et bientôt de la 2 ! Et si, parmi vous, il y a encore des fous furieux de Pacman, c'est qu'ils sont intégristes, et qu'ils hurleront à l'hérésie d'avoir modifié leur gameplay favori.... En bref, un titre qui n'a pas vraiment de défaut, si ce n'est la base même de sa conception, mais qui ne saurait mériter de dépenser quelques centaines de francs.

Et ça continuera longtemps, j'en reste persuadé. Je n'ai rien contre les vieilleries, moi-même je verse encore souvent une larme en leurs souvenirs... mais combien de temps nous resservira-t-on ce genre de pain rassis ? Je le vois venir d'ici : il y aura un Pacman quelconque sur PlayStation 2....

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE NET
www.skyrock.com

BON DE REDUCTION

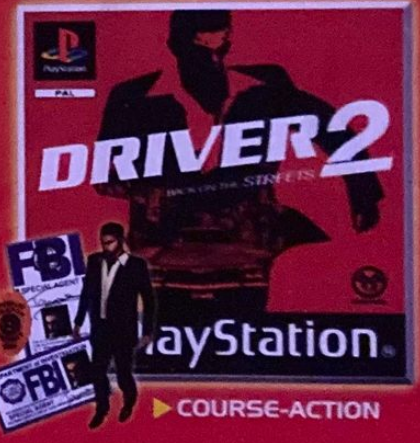
35F

SCOREGAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
ALIEN RESURECTION OU DRIVER 2
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 284F)
VALABLE JUSQU'AU 30/11/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

▶DOOM-LIKE



▶COURSE-ACTION

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)
36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

LANDMAKER

Depuis la création de Tetris, aucun jeu de puzzle/stratégie n'a révolutionné le genre, ni détrôné ce nec plus ultra. Légende toujours vivante entre les mains des petits comme des grands, notamment pendant les grèves de la SNCF et de la RATP (j'aime bien en remettre en couche, voir le Travelling Chase the Express), un nouveau venu débarque pour tenter de faire de l'ombre à ce hit incontesté. Chez les rennes (puisque c'est bientôt l'époque), pendant la période de rut, un nouveau prétendant vient montrer au chef dominant de quel bois il se chauffe et surtout ses prétentions envers les femelles ! Landmaker ressemble fortement à cet « outsider » que personne n'attendait, et pourtant ! Tous les ingrédients nécessaires à la réussite d'un bon titre, digne de celui cité précédemment, sont présents. A savoir : prise en mains immédiate, élaboration d'une stratégie, vitesse d'exécution, niveaux de difficulté croissante, confrontation à deux en écran splitté pour construire l'édifice le plus imposant... Parce que le but de Landmaker, il serait temps d'en parler, est d'ériger des bâtiments de plus en plus hauts et de bâtir des villes surpeuplées. A l'opposé d'un Mr Driller, jeu dans lequel il faut creuser (et qu'il faut laisser au fond du trou), Landmaker conviendra sans aucun doute aux adeptes du genre.

Tetris (signifie « quatre » en grec), plus gros succès planétaire depuis l'invention des jeux vidéo, a été créé par le Russe Alexey Pajitnov en 1984. Embauché par Microsoft, quelques années plus tard, son talent de créateur est pour l'instant au point mort. Dommage !

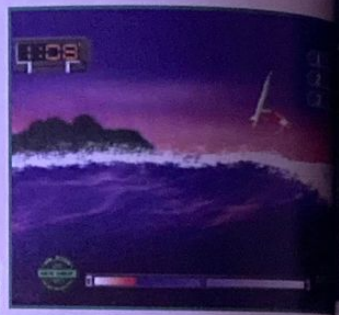
FICHE TECHNIQUE

7

GENRE PUZZLE/STRATÉGIE
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DÉS MAINTENANT

GERRY LOPEZ SURF RIDERS

Les surfers sont des mecs cools. Ils sont si cools qu'au nom de la nonchalance stylisée (prononcez « stailisé »), ils sont prêts à se faire plumer par ce Surf Riders. Car dans ce soft, vous ne pouvez choisir qu'entre cinq surfeurs qui possèdent des caractéristiques hétéroclites. Après avoir sélectionné la planche adéquate, la consternation commence. Rarement un jeu n'aura réussi à exceller autant dans la médiocrité et ce, dans tous les domaines. Celui de la réalisation technique : on dirait un jeu Net Yaroze. Celui des graphismes : la taille insignifiante de votre surfer fait penser au microcosme qui peuple GTA, tandis que les textures de la vague pixellisent à outrance. De plus, les spots se ressemblent tous, mise à part la couleur du ciel et du lagon. En ce qui concerne la jouabilité, ce n'est pas la joie non plus. Même si les commandes s'avèrent assez simples, flirter avec le rouleau demeure souvent un acte qui précède la fatale gamelle. Vous désirez effectuer des figures ? N'y pensez même pas, je crois même que les concepteurs du jeu ne pourraient le faire... Alors que lui reste-t-il à ce Surf Riders. Rien en fait. Et c'est bien là que réside son gros problème. Vivre d'amour et d'eau fraîche, et puis quoi encore ?



Ubi Soft n'a pas parié sur le bon cheval en nous sortant ce titre de Sunsoft. Les surfers dans l'âme ne pourront pas encore connaître l'extase de la vague métaphysique vidéoludique. Heureusement, Kelly Slater, Pro Surfer d'Activision va tenter de nous rectifier le tir pour bientôt.

FICHE TECHNIQUE

1

GENRE JEU DE SURF
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DES MAINTENANT

MARY KING'S RIDING STAR

Pincez-moi, je rêve ! Je me demande sérieusement si l'on est en présence d'un jeu vidéo là. Lorsque vous lisez les informations qui figurent au dos de la boîte du jeu, et que vous comparez avec ce qui apparaît sur votre écran, vous comprenez le sens du mot dichotomie, deux choses qui s'opposent radicalement. Ainsi on vous promet des graphismes superbes et des commentaires réalistes, et vous vous retrouvez avec un assemblage de pixels qui ressemble vaguement à un cheval et un commentateur qui sort des inepties. Ceci ne serait qu'un moindre mal si le reste n'était pas si déplorable. Votre monture est rigide, et vous éprouverez des difficultés pour progresser à travers les épreuves de Dressage, Cross-Country et Jumping pour lesquelles vous ne bénéficiez d'aucun parcours de reconnaissance. On avance à l'aveuglette pour se retrouver en dehors du trajet et subir une disqualification. Les double obstacles sont impossibles à sauter, et il n'y a qu'une vue caméra au-dessus de votre tête. Il existe un temps de chargement conséquent à chaque fois que vous faites une action. Vous parlez d'une simulation ! C'est vraiment n'importe quoi. Il faut croire que certaines disciplines ne peuvent pas être adaptées sur console...

Dans la série des curiosités, l'équitation est définitivement à part. Ce Mary King's fera figure d'exception ludique. Une exception qu'on espère unique. Seule Barbie et son aventure équestre avaient jusqu'ici essayé de nous faire le coup. Déjà, on avait bien rigolé. Non, vraiment...

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE EQUITATION
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DES MAINTENANT

Le Monde des Bleus 2. Le jeu officiel de l'Équipe de France.
PlayStation
www.playstation.tm.fr
PlayStation

DANGER GIRL

Danger Girl c'est avant tout une bande dessinée américaine créée par Scott Campbell et Andy Hartnell. Le scénario met en scène une équipe d'espionnes sexy, qui travaillent pour une organisation gouvernementale. Bien entendu, les belles nanas vont, par le biais du jeu vidéo, essayer de faire de l'ombre à Tomb Raider en proposant de l'action-aventure. S'attaquer à un monument tel que TR constitue toujours un exercice périlleux. C'est la raison pour laquelle Danger Girl n'échappera pas au sort des autres titres ayant tentés leur chance. L'animation est saccadée et les possibilités offertes par le gameplay s'avèrent limitées. En effet, on nous propose de l'infiltration et des objectifs dirigistes à effectuer, mais à côté de cela, l'intelligence artificielle des ennemis est scriptée. Ce qui nous oblige finalement à jouer comme des Rambo en puissance. De plus, les graphismes utilisent de la basse résolution et nous renvoient directement aux travaux artistiques de Seurat et son Pointillisme. Il est d'autant plus navrant que le soft dispose de bonnes idées, comme les lunettes de visions nocturnes qui révèlent les lasers de sécurité ou le snipe (et oui !). Danger Girl est au final, une mauvaise imitation de TR et de Syphon Filter, qui n'arrivera même pas à séduire les accros du comic's book. La preuve, j'en suis un et je suis plutôt déçu.

Les Tomb Raider-like continuent à fleurir et à connaître le même destin : celui de l'échec. L'avenir est dans la furtivité à la Metal Gear et Syphon Filter qui l'ont bien compris. Alors quand un titre se propose de mélanger maladroitement les deux genres, le résultat n'est guère surprenant.

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	T.H.Q.
DISPONIBLE	NOVEMBRE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001

Bon, ben pour une fois, je ne sais pas par quel bout attraper ce machin qui utilise pompeusement la licence officielle de l'UEFA. Take 2 n'a pas pour habitude de faire dans l'exceptionnel, mais alors là, ils touchent le fond ! Je m'explique. Si je vous dis : aucune I.A, vous me dites : les joueurs ratent le ballon, le gardien se marque des buts tout seul, l'équipe adverse vous rend le ballon sur certaines touches (plutôt sympas les gars)... et vous avez raison. Si je vous dis : super-moche, vous me répondez : modélisation des stades et des joueurs (avec la Net Yaroze, on peut faire mieux) et vous avez encore raison. Allez, une petite dernière pour la route. Si je vous dis technique et stratégie, je suis sûr que vous allez me rétorquer : aucune stratégie, un ballon accroché aux pieds par un fil (on dirait presque du Jokari) et des passes qui traversent le terrain à la vitesse de l'éclair. Eh bien, vous avez fait un sans faute, 10 sur 10, mais ce ne sera pas la note de... comment déjà, UEFA CLS 2000/2001. Alors si après toutes ces considérations, vous trouvez bon d'acquérir ce titre étonnant, je suis prêt à rendre mon tablier. En tout cas, c'est un jeu qui aura au moins eu le mérite de me faire prendre quelques fous rires

Les deux volets précédents, déjà développés par Silicon Dreams Studio, à qui l'on doit Chill en avril 1998 (surf des neiges), mais édités par Eidos, n'avaient franchement pas séduits les foules. UEFA serait-elle une licence maudite ?

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE	SIMULATION DE JOKARI
EDITEUR	TAKE 2 INTERACTIVE
DISPONIBLE	DES MAINTENANT

Crave joue une fois encore la carte de l'originalité. Une audace qui ne sera pas récompensée cette fois-ci. On ne peut gagner à tous les coups.

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE	PLATES-FORMES DÉBILES
EDITEUR	CRAVE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE	DES MAINTENANT

MORT THE CHICKEN

Mort the Chicken est un jeu de plate-forme décomposé en petits niveaux dans lesquels vous devez délivrer vos semblables les poulets. Voilà, en une phrase j'ai réussi à vous parler du concept du soft. Maintenant, vous y êtes désormais habitués, je vais vous causer de sa réalisation technique. Comme quoi je deviens gravement prévisible lorsqu'un titre ne m'inspire guère. Car Mort the Chicken est de ce côté-là une sombre infamie. Il faut le dire : sa production est complètement bâclée, sans atteindre toutefois le niveau d'exiguité graphique de Surf Rider. C'est simple, on retrouve dans ce soft tous les défauts qui font d'un jeu, un ultime navet. A savoir des vues de caméra capricieuses, une esthétique affligeante, des animations qui défient les lois du frames rate (ou images par seconde) par leur lenteur... Bref, on veut bien incarner un poulet (abruti de surcroît) mais le but de la manœuvre consiste bien entendu à ne pas y laisser ses plumes. Parce qu'avec 250 F environ, on préfère s'offrir autre chose qu'un jeu de cet acabit. Je ne sais pas moi, par exemple une nouvelle coupe de cheveux, ou encore un bon repas dans une bonne auberge. Tiens, pourquoi pas un poulet, mais rôti ! Et en plus il vous restera 200 F pour faire le fier. Mais bon, rien ne sert de s'acharner sur ce petit produit car l'ironie du sort s'en charge aussi bien tout seul. En effet, dans le titre du jeu se trouve son destin commercial : La mort.

RAMPAGE THROUGH TIME

L'idée de Rampage n'est pas nouvelle. Depuis le milieu des années 80 dans les salles d'arcade les suites s'enchaînent. Pourtant, le système de jeu n'a pas bougé. On prend trois monstres, style King Kong, qui évoluent dans un décor en 2D à défilement horizontal et on joue les casseurs. Tout ce qu'il faut faire, c'est détruire les immeubles et éventuellement manger les quelques humains qui traînent. L'intérêt est toujours aussi limité. Même si les niveaux sont nombreux (une cinquantaine d'époques qui couvre 5 000 ans d'Histoire), quand on en a fait un, on les a tous faits. La construction des stages ne change pas d'un poil. Les immeubles sont toujours placés aux mêmes endroits, seule l'architecture de ces derniers s'adapte un minimum à l'époque. Au bout de deux minutes, on lâche la manette d'ennui et on va se coucher. On peut toujours tenter de jouer à trois, mais c'est au risque de perdre deux amis. Il y a bien des mini-jeux qui s'enchaînent à la fin de chaque époque, mais vu la réalisation de ces derniers (ils ont la qualité d'un jeu de téléphone portable), ça ne change rien.

Un dernier détail : Rampage Through Time se permet de nous torturer avec des phrases du genre « appuie sur... », « tu dos faire... ». Hum, je n'aime pas trop ce genre de familiarité. Nous n'avons pas gardé les King Kong ensemble...

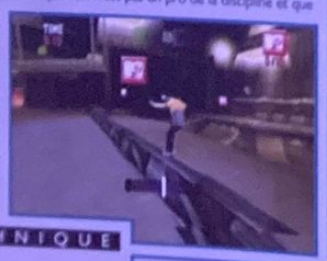
FICHE TECHNIQUE

1

GENRE JEU DISPENSABLE
EDITEUR MIDWAY
DISPONIBLE DES MAINTENANT

MTV SKATEBOARDING

Tout le monde n'est pas sans savoir que la nouvelle mouture de Tony Hawk a vu le jour il y a à peine 1 mois. Aucun titre n'a jusqu'à présent réussi à rivaliser avec ce titre de très très haut niveau. Ceux qui tenteront de le concurrencer vont avoir du pain sur la planche. Ils devront être soient sévèrement burnés, soient inconscients, ou alors nous sortir le jeu des familles qui tue de derrière les fagots. Et pourtant, après Grind Session de Sony, voilà pas que THQ se lance à la poursuite du maître. Bien sûr ce n'est pas Tony qui en est le protagoniste mais Andy Mac Donald, un autre kamikaze des planches à roulettes. Mais que se passe-t-il en skate lorsque l'on n'est pas un pro de la discipline et que l'on tente le 900° : une grosse gamelle. Eh bien c'est le cas de MTV Skateboarding ! Un moteur 3D qui rame, des skateurs qui n'ont pas le « stalle » et un gameplay franchement limite. Bref, ce titre de THQ se montre une nouvelle fois décevant et ne risque pas de faire de l'ombre au titre d'Activision. L'ordinateur Simon le dit si bien : « (THQ) Essaye encore ! »



FICHE TECHNIQUE

3

GENRE THQ
EDITEUR SIMU. DE SKATE-BOARD
DISPONIBLE DES MAINTENANT

STREET SCOOTERS

C'est l'histoire d'un mec qui fait 'achement de bruit avec son scoot' (pot trafiqué) à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Vous en connaissez sûrement un, mais si ! Aujourd'hui, on a tous un de ces maniaques qui passe sous nos fenêtres à 22 km/h en faisant un bruit à réveiller les morts ! Eh bien ne cherchez pas plus loin, je viens de vous résumer Street Scooters. Sur les trois circuits disponibles (on a rarement vu autant de diversité dans un jeu de course), il vous faudra chevaucher ces engins à peine reconnaissables (si ce n'est par leur bruit de casserole) et franchir la ligne d'arrivée avant tout le monde, pour passer au circuit suivant. Une bien belle innovation que voilà, accompagnée d'énormes pixels, de collisions fantômes et d'une conduite à donner le mal de mer au plus aguerri des marins ! Mouais, Street Scooters c'est environ 1/2 heure de jeu effectif, entrecoupé d'épreuves débiles de 20 secondes. Et si vous êtes bien sage, persévérant et surtout très tolérant, vous aurez malheureusement droit à un mode Miroir pour le dernier niveau. Ah oui j'oubliais, pendant les courses il est possible de jeter des sacs d'ordures ou des poissons sur les concurrents pour les ralentir. Je vous rassure, cela ne sert strictement à rien.... comme ce jeu !

Alors que certains développeurs ont poussé la PlayStation dans ses derniers retranchements (Metal Gear, Gran Turismo...), Eon (développeurs de Street Scooters) en est encore au stade du marpion sur la plage avec des cailloux et du gros sable. Ah pour découvrir, ils ne sont pas les derniers !

FICHE TECHNIQUE

1

GENRE COURSE D'ENGINS BRUYANTS
EDITEUR EON DIGITAL
DISPONIBLE DES MAINTENANT

Les sports extrêmes, notamment le BMX (Dave Mirra et Mat Hoffman), battent leur plein sur PlayStation. Le créneau fonctionne bien et l'on devrait bientôt voir débarquer T.J.Lowe's Ultimate BMX. On ne doute vraiment de rien chez THQ, mais félicitons-le car !

court métrage

MILLE MIGLIA

Au premier abord, un jeu où l'on peut piloter des voitures légendaires comme la Dugaty Type 135, ou la BMW 328, symboles de l'âge d'or automobile, peut sembler une bonne chose. D'ailleurs, cela a déjà été brillamment fait dans Grand Prix Legend sur PC. Mais en ce qui nous concerne, le pathétisme de la réalisation fait tout tomber à plat. Les voitures sont mal modélisées, à tel point qu'il est difficile de dire de quel modèle il s'agit. La conduite arcade est minable et les courses sans aucun intérêt. Esthétiquement parlant, ce n'est rien d'autre qu'une bouillie de pixels qui défile moyennement vite. En plus, jusqu'à preuve du contraire, le Mille Miglia était une course de 1 600 km qui se déroulait par étape, un peu comme le Paris Dakar, alors qu'ici, même en mode Championnat, on ne fait que participer à des courses sur circuits qui ont pour décor tous les clichés de l'Italie. Non vraiment, il n'y a rien à tirer de ce titre qui ennuiera les amateurs de jeux de course et scandalisera les amoureux de voitures de collection.

Le Mille Miglia fait partie des premières courses légendaires automobiles, au même titre que les 24 Heures du Mans ou les 500 miles d'Indianapolis. De 1927 à 1957, l'épreuve consistait en un aller-retour entre Brescia et Rome, ce qui équivaut à peu près à 1 600 km (d'où le nom : 1 000 miles=1 600 km), que les pilotes bouclaient en moins de 11 heures.

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE COURSE AUTOMOBILE
EDITEUR SCI
DISPONIBLE DES MAINTENANT

MTV PURE RIDE

Le verdict est sans surprise, MTV Pure Ride ne nous a pas du tout convaincu. Ce jeu de snowboard développé par Radical Entertainment reste globalement beaucoup trop proche de Tignes Snowboarding (sorti l'année dernière sous le label Ubi Soft), et de ESPN Pro Boarders. Hormis un éditeur de snow-park un peu plus complet (on peut maintenant placer des camions !), et des petites épreuves dédiées aux tricks, ce nouveau volet n'apporte pas grand-chose. Le moteur 3D a pris un sacré coup de vieux, les sensations de glisse sont vraiment trop simplistes, les rideurs bougent mal et les possibilités de tricks demeurent toujours aussi limitées. Un atout cependant, à l'inverse de la série Cool Boarders, les pistes ne se limitent pas à un simple goulot, les tracés sont bien larges comme à la montagne, mais bon c'était également le cas de Tignes Snowboarding. Pas de quoi nous convaincre.

FICHE TECHNIQUE

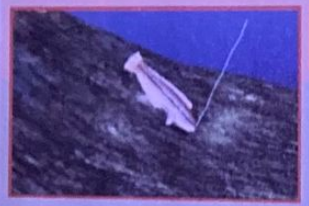
4

GENRE SIMU. DE SNOWBOARD
EDITEUR T.H.Q.
DISPONIBLE NOVEMBRE 2000

Après une simulation de skate médiocre, THQ et Radical Entertainment nous déçoivent avec Pure Ride. Qu'en sera-t-il de leur jeu de BMX ? Surtout lorsqu'on sait que Activision est en face avec Matt Hoffman...

REEL FISHING 2

Croyez-le ou non, mais j'estime que Reel Fishing 2 est un titre riche et intéressant. Un titre qui intéressera très peu de monde, pour sûr, mais qui mérite quelques égards. Ce que j'apprécie avant tout dans ce titre, c'est son ambiance calme, avec des paysages de mer ou de lacs digitalisés, l'eau fluctuante, agissant de façon hypnotique, comme un doux murmure. Et puis les musiques sont sympas aussi, très peace. On les croirait tout droit sorties d'une compil « Ambient Nature Sounds - volume 2 ». Pour en revenir plus précisément au jeu, sachez que vous pouvez pêcher ici, en eau douce et salée. Quantité de poissons sont donc représentés. L'habillage du jeu est sobre, pas toujours très beau, mais en tout cas très complet.



FICHE TECHNIQUE

5

GENRE JEU DE PECHE
EDITEUR CRAVE
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

Les saisons passant, vous pouvez consulter différents magazines qui vous apprennent quels genres de poissons vous risquez d'attraper à ce moment de l'année. Il vous faut alors choisir avec soin votre canne, votre fil et vos appâts pour essayer d'attraper le plus de poissons possibles. C'est long, fastidieux et énervant. Tout comme en vrai. Mais au final c'est aussi subtil - le jeu est vraiment difficile - et il faut adorer la pêche pour passer assez de temps sur ce titre et en tirer toute la quintessence. Les trois lecteurs de PlayStation Magazine intéressés par les jeux de pêche seront sûrement ravis de l'apprendre...

Dans le genre jeux décalés (voir notre Portrait du mois dernier) Reel Fishing se pose là. Ce mois-ci deux jeux du genre sortent dans le commerce. Il va y avoir un mort...

WILD RAPIDS

Le canoë c'est super-passionnant. Mais ça peut l'être encore plus en jeu vidéo. Imaginez des courses surréalistes avec en guise d'obstacles : des rochers, des crocodiles affamés et des astéroïdes qui vous tombent sur la tronche, venant tout droit de l'espace intersidéral. Vous l'aurez deviné, Wild Rapids n'a rien d'une simulation en fait. Il s'agit bien au contraire d'un titre très orienté arcade, avec une prise en mains très facile. Peut-être trop d'ailleurs. L'interface de jeu se limite à un bouton pour pagayer et la croix de direction pour manipuler le canoë ! Vous disposez autrement de cinq sportifs aux habilités variées, qui devront s'affronter dans des courants hostiles. Pas remarquable esthétiquement, le moteur 3D ne casse pas des briques mais remplit largement son contrat avec des animations assez fluides. Les courses s'enchaînent mais ne procurent pas de plaisirs particulièrement haletants. En fait, le soft s'avère même assez répétitif dans son déroulement, et n'arrive pas à enthousiasmer les foules par manque de charisme et de profondeur. Heureusement, un mode Deux Joueurs vient égayer un gameplay assez austère dans l'ensemble. Mais bon, cet élément ne réussit pas à dissimuler la banalité incommensurable dont il fait preuve. Bref, Wild Rapids est un petit jeu sans prétention tout court.

Programmé par les mêmes gars qui ont conçu Street Scooters, Wild Rapids reste ni plus ni moins dans la même veine. Un résultat mitigé qui ne surprendra donc personne. Merci Fujimic !

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE JEU DE CANOE
EDITEUR EON DIGITAL
DISPONIBLE DES MAINTENANT

STAR IXIOM

Pour ce dernier numéro de PlayStation Magazine premier du nom, un petit voyage dans le temps s'impose. Comme vous le savez, certains éditeurs se font tirer l'oreille pour nous envoyer des versions test en temps et en heure, surtout lorsqu'il s'agit de jeux très moyens, voire pires (pour ne pas être vulgaire). Dans 99 %, notre instinct ne nous trompe pas (sauf pour l'excellent Medal of Honor, sur lequel nous avions émis quelques doutes). Aujourd'hui, Star Ixiom dont l'action se déroule au XXVe siècle nous parvient avec plusieurs mois de retard, un comble ! La galaxie est menacée par des forces ennemies. Ces hommes et ces femmes du futur peuplant les nombreuses planètes n'ont plus qu'un espoir : le Team Gaia. Roy Heinik, aux commandes de son vaisseau, devra braver le danger pour défendre corps et âme les occupants et les installations du nouveau monde. Les engins équipés d'armes diverses pourront être customisés pour résister aux assauts et éliminer cette vermine de l'espace. L'ensemble de ces batailles interstellaires, très répétitives et parfois confuses, va se dérouler sur fond de musiques symphoniques et d'explosions pixellisées. Bref, un titre très moyen comme on s'en doutait !

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE SHOOT SPATIAL
EDITEUR SCEE
DISPONIBLE DÉJÀ DISPONIBLE

Sorti depuis le 12 avril 2000, Star Ixiom est comparable à Star Trek Invasion, la licence en moins. Mais aucun des 2 n'arrive à la cheville de Colony Wars Red Sun, le must de cette catégorie boudée par bon nombre de joueurs.

NHL 2001

On a l'habitude chaque année, à peu près à la même période, toujours au même refrain : mois de novembre rime avec réactualisation sportive. Du coup les jeux se suivent et se ressemblent, l'édition 2001 de NHL n'échappe pas à la règle. L'achat de cette nouvelle mouture n'a donc strictement aucun intérêt pour les fans de hockey qui possèdent déjà une version antérieure. Les innovations sont en effet trop peu nombreuses : effectifs réactualisés, slap-shot plus puissant, contacts plus virils, scènes de célébrations plus nombreuses... la seule vraie nouveauté reste l'apparition de mini-challenges (gagner avec un joueur en moins, marquer trois buts avant la fin d'une période, etc.). En revanche, si vous débarquez sur PlayStation et que vous recherchez une simu' de hockey accessible, bien programmée, pêchue et dotée d'options de jeu hyper-complètes, NHL 2001 répondra à vos attentes.

EA Sports poursuit sa politique de réactualisation sportive sur PlayStation 2. Dans les semaines qui suivront le lancement de la 128 bits de Sony, l'éditeur américain proposera cinq nouvelles simulations : NHL 2001, FIFA 2001, KO Kings 2001, NBA Live 2001 et Rugby 2001. Wait & See...

FICHE TECHNIQUE

3 Pour ceux qui possèdent NHL 2000 ou NHL 99

7 Pour les autres

GENRE SIMU HOCKEY
EDITEUR EA SPORTS
DISPONIBLE NOVEMBRE

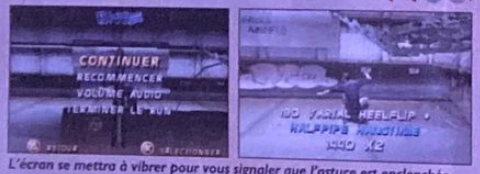
Versions Longues

Ce mois-ci nous consacrons nos astuces aux sports de l'extrême et aux mutants. Du BMX avec Dave Mirra et du skateboard avec l'ami Tony Hawk. Pour ce qui est des mutants les X-Men n'auront plus de secret pour vous grâce au mini-dossier que vous trouverez dans la rubrique. Une manière pour nous de rétablir la balance et d'offrir aux faibles l'opportunité de reprendre leur revanche sur les pros de la baston. Le combat pourra enfin commencer à armes égales !

Tony Hawk's Pro Skater 2

Spécial infini

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ○ ○ ○ ▲ ◀ ◀ ○ □.



L'écran se mettra à vibrer pour vous signaler que l'astuce est enclenchée.

Mode turbo

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ▼ □ ○ ▶ ▲ ○ ▼ □ ○ ▶ ▲ ○.

Toutes les statistiques

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ✕ ○ ○ ○ □ ▲ ▼.

Gros skateur

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ○ ○ ✕ ✕ ◀ ✕ ✕ ✕ ○ ○ ◀ ✕ ✕ ✕ ✕ ◀.

Répétez cette opération pour faire grossir de plus en plus votre skateur.

Afficher le sang

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ▶ ▲ □ ○.

Skateur maigre

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ○ ✕ ✕ ✕ □ ✕ ✕ ○ ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ ○ □.

Newman Haas Racing

Challenge et circuits bonus

Sur le menu principal maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 pendant une seconde. Faites ensuite ◀, sept fois ▶, et quinze fois ◀. Un bruit vous signalera que tout roule.

Faire la course avec un bus

Sur le menu principal maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 pendant une seconde. Faites ensuite ◀ ◀ ◀, quinze fois ▶, trois fois ◀, onze fois ▶, quatorze fois ◀, cinq fois ▶, et vingt-cinq fois ◀. Commencez une partie: vous dirigerez un bus à deux étages !

Dave Mirra Freestyle BMX

Slim Jim

Dans le mode Pro questsur l'écran de sélection des ridersfaites ▼ ▼ ◀ ▶ ▲ ▲ ○.

Tous les vélos

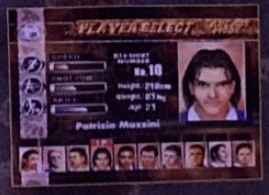
Dans le mode Pro quest sur l'écran de sélection des vélos faites ▲ ◀ ▲ ▼ ▲ ▶ ◀ ▶ ○.

Tous les styles et les niveaux

Dans le mode Pro quest sur l'écran de sélection des styles faites ◀ ▲ ▶ ▼ ◀ ▼ ▶ ▲ ◀ ○.

Libero Grande

Sélection des joueurs aléatoires



Sur l'écran de sélection des équipes faites ✕ + Start.

Sélection des équipes aléatoires

Sur l'écran de sélection des équipes faites ✕ + Start.

PLAYSTATION MAGAZINE A VU

MAIS CE N'EST PAS UN JEU

X-Men Mutant Academy

Les coups des combattants

Cyclop

Optic Blast : ↓ ↘ → + ●
Upper Optic Blast : ↓ ↙ ← + ●
Super Upper Optic Blast : ↓ ↙ ← + ●
Hyper Upper Optic Blast : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Flash Kick : ↓ ↙ ← + ●
Super Flash Kick : ↓ ↙ ← + ●
Hyper Flash Kick : ↓ ↙ ← + ● + ■ (ou R2)
Super Optic Blast : ↓ ↘ → + ●
Hyper Optic Blast : ↓ ↘ → + ■ + ● (ou R1)

Super attaque Cyclop

Super Power Lunge Kick : ↓ ↘ → + ● + ■ (ou R2)
Hyper Rush : Charger ← → + ■ + ● (ou R1)
Concussive Blast : ↓ ↘ → + ■ + ● + ● + ● (ou R1+R2)

Wolverine

Fury Claw : ↓ ↘ → + ●
Super Fury Claw : ↓ ↘ → + ●
Hyper Fury Claw : ↓ ↘ → + ■ + ● (ou R1)
Samurai Dive : ↓ ↙ ← ● ●
Sudden Dip : ↓ ↙ ← ● ●

Super attaque Wolverine

Samurai Slice : ↓ ↙ ← + ● + ● (ou R2)
Special Delivery : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Weapon X (guérison) : ● ● ↓ , ●

Gambit

Falling Card : ↓ ↙ ← + ■
Falling Card 2 : ↓ ↙ ← + ●
Falling Card 3 : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Card Toss : Charger ← → + ■
Card Toss 2 : Charger ← → + ●
Card Toss 3 : Charger ← → + ■ + ● (ou R1)
Staff Charger Upper : Charger ← → + ●
Staff Charger Upper 2 : Charger ← → + ●
Staff Charger Upper 3 : Charger ← → + ● + ● (ou R2)

Super attaque Gambit

Charged Staff : ↓ ↙ ← + ● + ■
Card Trick : ↓ ↙ ← + ● + ● (ou R2)
52 Card Pickup : Charger ← → + ● + ■ + ● (ou R1+R2)

Storm

Ball Lightning : ↓ ↙ ← + ■
Ball Lightning 2 : ↓ ↙ ← + ●
Ball Lightning 3 : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Electric Drill : Charger ← → + ■
Electric Drill 2 : Charger ← → + ●
Electric Drill 3 : Charger ← → + ■ + ● (ou R1)
Lightning Uproar : Charger ← → + ●
Lightning Uproar 2 : Charger ← → + ●
Lightning Uproar 3 : Charger ← → + ● + ● (ou R2)

Super attaque Storm

Static Force : ● ↑ ●
Hyper Electric Drill : Charger ← → + ■ + ● (ou R1)
EMF : Charger ← → + ● + ● (ou R2)

Beast

Handspring Kick : ↓ ↙ ← + ■
Handspring Kick 2 : ↓ ↙ ← + ●
Beast Roll : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Beast Slide : ↓ ↙ ← + ●
Beast Slide 2 : ↓ ↙ ← + ●
Beast Slide 3 : ↓ ↙ ← + ● + ● (ou R2)

Super attaque Beast

Handplant Hell : ↓ ↘ → + ● + ● (ou R2)
Seismic Smackdown : ↓ ↘ → + ■ + ● (ou R1)
Flat Out : ← ↙ ↓ ↘ → + ●

Phoenix

Inferno Kick : ↓ ↘ → + ●
Flying Phoenix : ↓ ↘ → + ■ (dans les airs)
Flying Phoenix 2 : ↓ ↘ → + ● (dans les airs)
Flying Phoenix 3 : ↓ ↘ → ■ + ● ou R1 (dans les airs)
Air Strike : ↓ ↘ → + ● (dans les airs)
Air Strike 2 : ↓ ↘ → ● (dans les airs)
Air Strike 3 : ↓ ↘ → + ● + ● ou R2 (dans les airs)

Phoenix (suite)

Air Strike 2 : ↓ ↘ → ● (dans les airs)
Air Strike 3 : ↓ ↘ → + ● + ● ou R2 (dans les airs)

Super attaque Phoenix

Hyper Air Stirke : ↓ ↙ ← + ● + ● ou R2 (dans les airs)
Double Phoenix : ↓ ↘ → + ■ + ● ou R1
Phoenix Force : ● ■ ↓ ●

Toad

Toad Spit : ↓ ↘ → + ■
Toad Trick : ↓ ↙ ← + ●
Flytrap : ↓ ↘ → + ●
Flytrap 2 : ↓ ↘ → + ●
Flytrap 3 : ↓ ↘ → + ● + ● (ou R2)

Super attaque Toad

Kicking Toad : Charger ← → + ■ + ● (ou R1)
Frog Legs : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Flying Toad : Charger ← → + ● + ● (ou R2)

Sabretooth

Dusty Claw : Charger ← → + ●
Dive Claw : Charger ← → + ■
Dive Claw 2 : Charger ← → + ●
Dive Claw 3 : Charger ← → + ■ + ● (ou R1)
Ili-Treatment : ↓ ↙ ← + ●

Super attaque Sabretooth

Weapon X (guérison) : ■ ● ← ■
Ground Pound : ↓ ↙ ← + ■ + ● (ou R1)
Rampant Strength : ■ ● ← ●

PLAYSTATION MAGAZINE
A SENTI
MAIS CE N'EST PAS UNE ODEUR

Par Xavier Brun

L'ABÉCÉDAIRE DES JEUX PLAYSTATION

Il n'est pas toujours évident de faire le bon choix lorsque l'on veut acheter un nouveau jeu. Nous nous attachons, depuis 5 ans, à vous donner la vraie valeur de chaque titre et éviter par la même occasion que vous ne sortiez votre argent inutilement. C'est toujours énervant de dépenser 200 ou 300 frs, de repartir avec son petit paquet sous le bras, et de s'apercevoir une fois le CD inséré, que ce soi-disant excellent jeu (merci les pubs !), est en réalité une pure daube. Alors devant cette profusion de titres, voici les 1000 jeux PlayStation répertoriés pour vous. Autant vous prévenir tout de suite, y'a pas que du bon !

COMMENT SE PROCURER (LE OU) LES JEUX QUI VOUS INTÉRESSENT ?

Il est bien évident que nous ne pouvions dresser la liste des magasins ou des détenteurs de tous ces jeux. Certains n'étant plus dans le commerce ou édités à très peu d'exemplaires, il faut donc avoir recours à diverses combines et au système D pour se procurer la perle rare que vous recherchez, ou le titre qui vient juste d'être épuisé. Le meilleur endroit pour trouver son bonheur reste les grands magasins ou les magasins spécialisés. Sans résultat, un petit surf sur le Net pourrait s'avérer concluant (I-Bazar…). Pas de titre en vue ? Alors un petit coup de fil aux éditeurs pourrait éventuellement donner quelque chose. Toujours rien ? Et les petites annonces du PlayStation Magazine, elles sont là pour ça ! A cinq minutes prêt, c'était bon, mais quelqu'un vient juste d'appeler avant vous. C'est ce qui s'appelle jouer de malchance ! Allez encore une tentative, lors de vos promenades dominicales, il y a toujours un dépôt-vente d'ouvert ; jetez un coup d'œil à tout hasard, il faut aussi provoquer la chance ! Et si vous êtes encore bredouille, il ne vous reste plus qu'à prier pour qu'un petit papy du fin fond de la Corrèze l'ait oubliée sous un tas de vieilles revues. Voilà à peu près toutes les façons possibles de trouver votre Graal. Mais vu la quantité de jeux disponibles, ce n'est pas non plus la peine de franchir des montagnes, votre bonheur n'est certainement pas très loin !

TITRE DU JEU	N° PLAYSTATION	NOTE	EDITEUR	COMMENTAIRE
1001 PATTES	29	7	DISNEY INTERACTIVE	Une assez bonne technique et une bonne surprise pour les fans de Disney.
360°	33	1	CRYO	Ou comment vous faire tourner en bourrique !
4-4-2 SOCCER	13	1	VIRGIN I.E	Le pire du genre ? Oui !
4X4 WORLD TROPHY	42	5	INFOGRAMES	Un jeu de 4X4 tout juste potable.
ABSOLUTE FOOTBALL	29	5	VIRGIN INTERACTIVE	Une mauvaise jouabilité, très très moyen.
ACE COMBAT 2	14	8	NAMCO	Un excellent simulateur de vol signé Namco.
ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE	38	7	NAMCO	Un bon jeu qui ne révolutionne pas la série.
ACTION BASS				Mauvaise réalisation et mauvais gameplay.
ACTION MAN MISSION EXTREME	38	4	HASBRO INTERACTIVE	Pour les fans et encore.
ACTUA GOLF 2	11	7	GREMLIN INTERACTIVE	Le meilleur du genre, à l'époque.
ACTUA ICE HOCKEY	17	6	GREMLIN INTERACTIVE	Accessible mais dépassé.
ACTUA ICE HOCKEY 2			GREMLIN INTERACTIVE	Brutal comme sa réalisation.
ACTUA POOL			**GREMLIN INTERACTIVE**	
ACTUA SOCCER		4	GREMLIN INTERACTIVE	Sûrement beau mais pas très jouable.
ACTUA SOCCER 2	15	6	GREMLIN INTERACTIVE	Le moins bon du mois de décembre 97.
ACTUA SOCCER 3	26	3	GREMLIN	A côté de FIFA 99 ? Arf, ridicule !
ACTUA SOCCER CLUB EDITION			GREMLIN	A laisser dans son siècle !
ACTUA TENNIS 99	25	3	GREMLIN	Un ersatz de simulation de tennis.
ADIDAS POWER SOCCER	3	5	PSYGNOSIS FRANCE	*The best one, à l'époque.*
ADIDAS POWER SOCCER 2	15	7	PSYGNOSIS	Dur d'être compétitif…
ADIDAS POWER SOCCER INT.	9	2	PSYGNOSIS	*Un véritable foutage de gueule !*
ADIDAS POWER SOCCER 98	21	5	PSYGNOSIS	Manque de dynamisme, jouabilité approximative, bref, à éviter.
AEON FLUX			**CRYO**	
AGENT ARMSTRONG	12	5	VIRGIN I.E	Original, mais pas super-convaincant.
AGILE WARRIORS F111X		1	VIRGIN I.E	*On lui pardonne, c'est un vieux jeu.*
AIR COMBAT		4	SONY C.E	*Des sensations et du fun à la pelle.*
AIR RACE	15	3	THQ	*Une simulation de vol simpliste et mal réalisée.*
AIRONAUTS	34	2	TAKE 2 INTERACTIVE	Ne l'achetez pas !

AKUJI THE HEARTLESS	27	6	EIDOS	Ambiance mystique gâchée par le gameplay.
ALERTE ROUGE	15	8	WESTWOOD	Encore plus riche que Command and Conquer, excellent.
ALIEN RESURRECTION	45	7	FOX INTERACTIVE	Bon scénario mais un problème de manque de sauvegardes.
ALIEN TRILOGY	3	3	ACCLAIM	[illegible]
ALL STAR BASEBALL 97	9	3	ACCLAIM	*Un genre trop mal représenté.*
ALL STAR SOCCER	11	3	EIDOS	Drôle, mais deux minutes.
ALLIED GENERAL	9	3	MINDSCAPE	*Un wargame pur et dur.*
ALONE IN THE DARK 2		2	INFOGRAMES	[illegible]
ALUNDRA	21	7	PSYGNOSIS	Long et intéressant, c'est un digne représentant de ce genre peu représenté.
ALUNDRA 2	43	7	ACTIVISION	Plus abordable que le premier. Long et prenant.
ANDRETTI RACING 97	6	2	EA SPORTS	*Stock-car ou Indy, choisissez vous-même.*
ANNA KOUNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS	32	7	NAMCO	Le retour du tennis rigolo et superfun.
APE ESCAPE	33	7	SONY CE	Pour les plus jeunes, mais demande une grande dextérité. Uniquement à l'analogique.
APOCALYPSE	26	5	ACTIVISION	Répétitif et bourrin à souhait.
AQUANAUT'S HOLIDAY		3	SONY C.E	*Sim-Cousteau sans le bonnet rouge.*
ARCADE GREATEST HITS				
AREA 51	10	2	MIDWAY	Pas de quoi vous laisser un souvenir impérissable.
ARK OF TIME	17	5	PROJECT TWO INTERACTIVE	On lui préfère largement la série des Chevaliers de Baphomet.
ARMED (Plate-Forme)			**INTERPLAY**	
ARMORED CORE	21	5	SONY CE	Un petit jeu sans prétentions, mais très répétitif.
ARMORINES	40	4	ACCLAIM	Trop basique.
ARMY MEN 3D	39	6	3DO	La guerre version plastoc. Amusant.
ARMY MEN AIR ATTACK	41	6	3DO	La même guerre, mais dans les airs !
ARMY MEN SARGE'S HEROES	42	6	3DO	Toujours la guerre, plus aucune innovation. Lassant.
ASSAULT	23	4	TELSTAR	Une pâle copie de One, en moins bien réussie.
ASSAULT RIGS	1	4	SONY INTERACTIVE	*Un jeu qui dépayse et qui défoule.*
ASTERIX	30	1	INFOGRAMES	A enfouir dans un champ de menhirs !
ASTERIX CONTRE CESAR	36	6	PATHE	Identique au film. Avez-vous aimé ?
ASTEROIDS	27	1	ACTIVISION	Même les nostalgiques ne regretteront pas le passé.
ATARI COLLECTION	9	1	MIDWAY	*Pour se souvenir du siècle passé.*
ATARI GREATEST HITS 2			GT INTERACTIVE	De l'ancien pour les très vieux.
ATLANTIS	27	3	CRYO	Une aventure linéaire et soporifique.
ATRAIN IV		3	SCEE	*Sim-SNCF sans les grèves.*
ATTACK OF THE SAUCERMAN	33	4	PSYGNOSIS	Des extraterrestres ennuyeux et peu maniables.
AUTO DESTRUCT	16	7	ELECTRONIC ARTS	Moins bien que Vigilante 8.
AYRTON SENNA KART DUEL	7	3	GAPS	*Le premier de sa catégorie sur PlayStation.*
AYRTON SENNA KART DUEL 2	21	2	SUNSOFT	Une manière bien regrettable de rendre hommage à Senna.
AZURE DREAMS	22	6	KONAMI	Pas très beau, mais long, intéressant et original.
B-MOVIE			GT INTERACTIVE	Un vrai jeu de série B, non de série Z.
BABY UNIVERSE			SONY	De la zik psyché morose.
BALL BLAZER	13	2	LUCAS ARTS	Une inertie à se taper la tête contre les murs.
BALLISTIC			THQ	Un genre de puzzle qui tourne, qui tourne, qui tourne…
BARBIE AVENTURE EQUESTRE	38	0,5	MATTEL MEDIA	Tu n'es pas ma star ! Poubelle.
BARBIE SPORTS EXTREMES	43	2	MATTEL MEDIA	Une poupée sur un snowboard, on aura tout vu !
BARB WIRE			**CRYO**	
BASEBALL 2000			INTERPLAY	Sans grands commentaires.
BATMAN & ROBIN	23	3	PROBE	Un gâchis monumental, lent et limité.
BATMAN FOREVER			ACCLAIM	De la baston à Gotham City. Super… vieux.
BATTLE ARENA TOSHINDEN		3	SCEE	*Un bon jeu jusqu'à Tekken…*
BATTLE ARENA TOSHINDEN 4			STUDIO 3	Pour les accros de la série, sans envergure.
BATTLESPORT			ACCLAIM	Un jeu de mauvais tueurs. A mort !
BATTLESTATION	9	1	ELECTRONIC ARTS	*Un véritable naufrage pour ce jeu de bataille navale !*
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	42	4	3DO	Confus et ultra-répétitif.
BEAST WARS ANI MUTANTS	20	1	HASBRO INTERACTIVE	Inachevé, laid, inintéressant et le tout en 2D.
BEAT MANIA	41	4	KONAMI	Sûrement le moins bon de tous.
BEDLAM	9	2	GT INTERACTIVE	*Le plus mauvais de l'année 98.*
BIG AIR	31	1	ACCOLADE	Une véritable horreur. Le plus mauvais jeu de glisse avec Chill.
BIO FREAKS	25	2	MIDWAY	Un navet.
BISHI BASHI SPECIAL	42	6	KONAMI	Un multi-épreuves totalement déjanté.
BLACKDAWN	7	2	VIRGIN I.E	*Ne simule même pas le plaisir de jeu.*
BLAM' MACHINEAD		2	EIDOS	*Vide, répétitif, lassant, etc.*
BLAST CHAMBER	6	2	ACTIVISION	*Simpliste et répétitif.*
BLAST RADIUS	22	6	PSYGNOSIS	Le seul jouable en link. Seul, un peu lassant, mais bien fait.
BLASTO	27	3	SONY	Répétitif et dépouillé.
BLAZE AND BLADE			FUNSOFT	Les jeux de rôle, ce n'est pas ce qui manque aujourd'hui !
BLAZING DRAGONS *	5	4	CRYSTAL DYNAMICS	*L'aventure conçue par l'un des Monty Python…*
BLOODLINES	32	2	SONY C.E.	De la baston sautillante.
BLOODY ROAR	16	8	HUDSON SOFT	Un soft plein de rage, bien réalisé et original, mais avec trop peu de persos.
BLOODY ROAR 2	31	8	HUDSON/VIRGIN I.E.	Un titre remarquable d'un point de vue technique.
BOMBERMAN	31	7	HUDSON/VIRGIN I.E.	Pas d'innovations pour ce titre toujours fun à plusieurs.
BOMBERMAN FANTASY RACE	31	4	HUDSON/VIRGIN I.E.	Une réalisation moyenne et une jouabilité approximative.
BOMBERMAN WORLD	22	5 (8)	HUDSON SOFT	En multi-joueurs, un incontournable. Seul, lassant.
BRAHMA FORCE	19	6	JALECO	Les fans de robots adoreront. Une bonne ambiance

mais une technique faiblarde.

BREAK POINT TENNIS	6	3	OCEAN	*Agréable mais vraiment pas esthétique.*
BREATH OF FIRE III	25	6	CAPCOM	Un jeu de rôle vieille école.
BROKEN HELIX	19	1	KONAMI	Un des plus mauvais de sa catégorie.
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING			THQ	Faites comme s'il n'existait pas.
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2	47	2	THQ	Refaites comme s'il n'existait pas.
BUBBLE BOBBLE		2	VIRGIN I.E	*Plein de charme, mais loin d'un jeu 32 bits.*
BUBBLE BOBBLE 2			**VIRGIN I.E**	
BUGGY	24	3	GREMLIN	Noyé dans la masse des idées inintéressantes.
BUGRIDERS	15	1	GT INTERACTIVE	Aurait pu s'appeler Bug tout court !
BUGS BUNNY VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS	33	6	INFOGRAMES	Humour et bonne humeur, mais une prise en mains difficile.
BURNING ROAD	5	4	FUNSOFT	*Un jeu de voitures purement arcade et fun.*
BUSBY 3D			TELSTAR	Un jeu de plate-forme du temps des mammouths.
BUSHIDO BLADE	18	8	SQUARESOFT	Une VRAIE simulation de combats au sabre. Grandiose.
BUSHIDO BLADE 2			**SQUARESOFT**	
BUST A GROOVE			ENIX	Et tu danses, danses, danses…
BUST A MOVE 2	4	4	TAITO	*Un très grand classique génial à deux joueurs.*
BUST A MOVE 3	18	7	TAITO	Fidèle aux précédents, et à mourir de rire à deux.
BUSTER AND THE BEANSTALK	37	7	SONY C.E	Détaillé et drôle, il bénéficie d'une bonne technique. Pour les enfants très toons.
C&C ALERTE ROUGE MISSION TESLA	23	6 (9)	VIRGIN I.E.	De nouvelles missions, unités, cartes multi-joueurs… Cool !
C3 RACING	26	5	INFOGRAMES	N'apporte rien, à aucun niveau. Très moyen.
CAESARS PALACE	21	2	INTERPLAY	Pour ceux qui ne peuvent se la jouer à Vegas, mais qui sont fous de Casino.
CAESARS PALACE II	27	1	INTERPLAY	Aussi mal réalisé que le premier. Abstenez-vous !
CAESARS PALACE 2000			**INTERPLAY**	
CANAL+ PREMIER MANAGER	42	6	INFOGRAMES	Plus convivial que Guy Roux Manager.
CAPCOM GENERATIONS	33	6	CAPCOM/VIRGIN IE	Pour les nostalgiques de chez monsieur nostalgie.
CARDINAL SYN	21	4	SONY AMERICA	Sans personnalité, bien réalisé mais qui ne tient pas face à Soul Blade.
CARMAGEDDON	37	2	TITUS	Carton rouge !
CARNAGE HEART	9	1	GT INTERACTIVE	*Avec des phases d'action, il aurait été moins mauvais.*
CASPER		3	INTERPLAY	*Un jeu dans l'esprit du film et donc destiné aux plus jeunes.*
CASTELVANIA	14	8	KONAMI	Le jeu le plus riche après Final Fantaisy.
CASTROL HONDA	35	4	UBI SOFT	Un titre plus que moyen.
CENTIPEDE	36	1	HASBRO INTERACTIVE	Un CD freesbee.
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	36	6	UBI SOFT	Rapide et efficace. Un titre sympa.
CHASE THE EXPRESS	47	6	SONY C.E	Un Resident-like de série B. Très mauvaise gestion des caméras.
CHELSY		3	OCEAN	*Une souris court après 3D de fromage…*
CHEF'S LUV SHACK	38	3	ACCLAIM	Original mais une réalisation ridicule.
CHESSMASTER 2	36	7	MINDSCAPE	Pour ce prendre pour un apprenti Kasparov.
CHESSMASTER 3D		3	MINDSCAPE	*Un jeu d'échecs pour les solitaires déprimés.*
CHILL	19	2	EIDOS	Le plus mauvais jeu de glisse jamais développé sur PlayStation.
CHINE INTRIGUE DANS LA CITE INTERDITE	38	5	CRYO/CANAL+MULTIMEDIA	Un jeu culturel sur fond d'intrigue. Guère passionnant.
CHOCOBO RACING	37	4	SQUARESOFT	Un dessous d'un sous Crash Team Racing.
CHRONICLES OF THE SWORD	7	3	PSYGNOSIS	*Une aventure complètement dépassée.*
CIRCUIT BREAKERS	22	3	MINDSCAPE	Un sous MicroMachines.
CIVILIZATION 2	29	7	ACTIVISION	Un jeu riche et inégalé.
CLAY FIGHTER EXTREME(combat)			**INTERPLAY**	
COLIN MCRAE RALLY	22	8	CODEMASTERS	Le premier vrai titre de rallye dans l'Histoire de la PlayStation.
COLIN MCRAE RALLY 2	43	9	CODEMASTERS	Le meilleur titre de rallye à ce jour. A posséder !
COLONY WARS	15	9	PSYGNOSIS	Une réalisation hors du commun, du Star Wars à l'état pur.
COLONY WARS RED SUN	41	7	SONY CE	Inégalé, et techniquement très réussi.
COLONY WARS VENGEANCE	25	8	PSYGNOSIS	De l'action grand spectacle, comme on en voit trop rarement.
COMMAND & CONQUER	7	5	WESTWOOD STUDIO	*Excellent mais Alerte Rouge est plus poussé.*
CONQUEST EARTH				
CONSTRUCTOR	26	6	ACCLAIM	Un Sim City moins sérieux et assez complet.
CONTRA 3D	8	2	KONAMI	*Un shoot sans trop de saveurs.*
COOL BOARDERS	7	3	SONY C.E	Presque moins mauvais que le deuxième…
COOL BOARDERS 2	16	5	SONY C.E.	Mal réalisé et peu réaliste.
COOL BOARDERS 3	26	6	SONY C.E	Meilleur que les 2 précédents, mais toujours aussi peu réaliste.
COOL BOARDERS 4	40	4	SONY CE	En espérant que la série s'arrête.
COUPE DU MONDE 98	21	7 (8)	EA SPORTS	Un titre intéressant mais largement dépassé depuis.
COURIER CRISIS	15	3	BMG INTERACTIVE	On a vu plus intéressant que de distribuer des journaux.
CRASH BANDICOOT	6	5	UNIVERSAL STUDIOS	*Splendide, drôle, passionnant, parfait, maniable, etc.*
CRASH BANDICOOT 2	15	9	NAUGHTY DOG	Une suite aussi époustouflante que le premier opus.
CRASH BANDICOOT 3-WARPED	26	8	SONY CA	Encore plus fouillé, toujours amusant.
CRASH TEAM RACING	37	8	SONY CEE	Génial, fun… des courses endiablées seul ou à plusieurs. A posséder absolument.
CRIME KILLER	22	5	INTERPLAY	Un intérêt limité et un jeu répétitif.
CRIME WAVE				
CRISIS BEAT	42	3	VIRGIN INTERACTIVE	Ne vaut vraiment pas le coup !

CRITICAL DEPTH			GT INTERACTIVE	Des combats motorisés en 3D à l'intérêt peu profond.
CRITICOM		2	VICTOKAI	[illegible]
CROC	13	7	FOX INTERACTIVE	Pour les plus jeunes.
CROC 2	33	5	FOX INTERACTIVE	La maniabilité est à s'arracher les cheveux par paquets.
CRUSADER NO REMORSE	9	2	ORIGIN	*Il aurait dû rester dans le monde du PC.*
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	41	6	3DO	Un titre sympa mais avec de nombreuses faiblesses.
CRYPT KILLER			KONAMI	10 blocs de mémoire pour ça !
CYBERIA		2	INTERPLAY	Un jeu tout en 3D précalculée.
CYBER SLED		1	SCEE	*Un sous Assault Rigs effrayant.*
CYBER SPEED			GT INTERACTIVE	Un jeu de course différent à oublier.
CYBER TIGER	37	4	ELECTRONIC ARTS	Mignon, c'est tout.
D		3	ACCLAIM	[illegible]
DANCE DANCE REVOLUTION			KONAMI	Un bon titre musical.
DANGER GIRL			THQ	Issue de la BD éponyme.
DARK FORCES	8	2	LUCAS ARTS	*Un Doom-like inspiré de la Guerre des Etoiles. Moyen.*
DARK OMEN	19	7	ELECTRONIC ARTS	Du médiéval fantastique épique, difficile, pour les stratèges en herbe.
DARK STALKERS		3	CAPCOM	*Un jeu de légende mais maintenant dépassé.*
DARK STALKERS 3	30	6	CAPCOM/VIRGIN I.E	Un titre attachant.
DARKLIGHT CONFLICT	10	6	RAGE SOFTWARE	*Un peu limité.*
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	46	7	ACCLAIM SPORTS	Pas très beau, mais très jouable et très fun. Le meilleur du genre.
DAVIS CUP TENNIS	5	4	TELSTAR	*Jouable avant tout.*
DAWN OF DARKNESS (killer 3d)			**OCEAN**	
DBZ BATTLE 22		2		*Uniquement pour les fans de DBZ et de Kaméhaméhas.*
DE SANG FROID	44	6	SONY CE	Actions confuses et gameplay hésitant.
DEAD BALL ZONE	21	4	GT INTERACTIVE	De bonnes idées, mais limité au final.
				Dommage pour les fans de Rollerball.
DEADLY SKY				
DEAD OR ALIVE	22	7	TECMO	Ne manque pas de défauts, mais une alternative à Tekken.
DEATHTRAP DUNGEON	19	4	EIDOS	Plongez-vous dans le livre dont vous êtes le héros du même nom.
DEEP FREEZE			**SONY**	
DEER HUNTER 2				
DEFCON V	2	3	PSYGNOSIS	*QI correct exigé à l'entrée.*
DEFI AU TETRIS MAGIQUE	39	5	CAPCOM/DISNEY INTERACTIVE	Quand Mickey joue à Tetris. Pour les petits.
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	37	7	ELECTRONIC ARTS	Un titre sympathique, varié mais trop court.
DEMOLITION RACER	36	7	INFOGRAMES	Meilleur que Destruction Derby.
DEPTH			SONY C.E	Dans les profondeurs du bizarre.
DESCENT	2	4	INTERPLAY	[illegible]
DESCENT 2	9	3	INTERPLAY	*Le plus saccadé de tous ?*
DESTREGA	36	4	SONY CEE	Un tout petit jeu de baston entièrement en 3D.
DESTRUCTION DERBY		2	PSYGNOSIS	*Des courses de stock-cars de toute beauté.*
DESTRUCTION DERBY 2	6	5	PSYGNOSIS	[illegible]
DESTRUCTION DERBY RAW	44	6	SONY CE	Une conduite lourde pour ferrailleur. Une ou deux bonnes idées.
DEVIL DICE	27	7	SONY COMPUTER FRANCE	Original, fun, rapide, il plaît aux inconditionnels.
DEVIL'S DECEPTION	15	7	ATLUS/TECMO	Un soft original où l'on peut enfin jouer les méchants.
DIABLO	19	7	ELECTRONIC ARTS/BLIZZARD	Un très bon jeu, avec une durée de vie d'enfer.
DIE HARD TRILOGY	6	5	FOX INTERACTIVE	*Trois jeux fabuleux en un : idéal non ?*
DIE HARD TRILOGY 2	41	4	FOX INTERACTIVE	Toujours trois jeux en un, mais faible techniquement. On peut s'en passer.
DINO CRISIS	36	6	CAPCOM	Bien réalisé mais pas vraiment flippant. Une déception.
DISCWORLD		4	PSYGNOSIS	*Prenant et long : un bon investissement.*
DISCWORLD 2	14	7	PSYGNOSIS	Une aventure complètement loufoque.
DISCWORLD NOIR	38	5	GT INTERACTIVE	Une aventure trop classique pour vraiment passionner.
DISNEY MAGICAL TOUR RACING	44	6	EIDOS	Un titre convaincant pour les petits.
DISRUPTOR	6	3	INTERPLAY	*Un beau jeu, mais seulement bon.*
DIVER'S DREAM	31	4	KONAMI	Pour les mauvais nageurs.
DODGEM ARENA			PROJECT TWO INTERACTIVE	Une course se déroulant en 2049, et qu'il faut laisser dans le futur.
DONJON KEEPER 2 (killer 3D)			**BULLFROG**	
DOOM	1	5	GT INTERACTIVE	*Fabuleux, transcendant, flippant et mythique.*
DOWN IN THE DUMPS				
DRACULA	40	6	INDEX	Un titre plaisant, bien réalisé et une ambiance prenante.
DRACULA X			**KONAMI**	
DRAGON BALL FINAL BOUT	16	1	BANDAI	Probablement le jeu que nous détestons le plus ici.
DRAGON BALL Z U.B 22	5	2	BANDAI	*Très moyen.*
DRAGON HEART	11	2	ACCLAIM	Encore une adaptation ciné ratée.
DRAGON VALOR	44	5	NAMCO	Trop simpliste.
DREAM STORY	36	6	GT INTERACTIVE	Un bon petit jeu de plate-forme mais sans une once d'originalité.
DREAMS	32	3	CRYO	Statique, limite injouable.
DRIVER	32	8	GT INTERACTIVE	Difficile mais tellement prenant.
DUKE NUKEM 3D	14	7	3D REALMS	Une version enrichie de niveaux parodiques.
DUKE NUKEM TIME TO KILL	25	7	GT INTERACTIVE	En retard techniquement, mais un bon moment à passer.
DUNE 2000	40	5	ELECTRONIC ARTS	Un titre moyen aux graphismes grossiers.
DYNASTY WARRIORS	14	7	KOEI	Il arrive un peu tard en version officielle.
EAGLE ONE HARRIER ATTACK	39	7	INFOGRAMES	Fans d'avions n'hésitez pas !
EARTHWORTH JIM 2			PLAYMATES	Rigolo cinq minutes.
EARTHWORTH JIM 3D			INTERPLAY	Bof, mouais, à part ça ?

EGYPTE	28	4	CRYO INTERACTIVE	Pour une bonne révision d'Histoire avant le bac.
EHRGEIZ	39	6	SQUARE	Pour des parties ultra-rapides.
ELIMINATOR			PSYGNOSIS	Un jeu de tir bien plat.
EPIDEMIC	8	2	SONY CE	*A énormément vieilli.*
ESPN DIGITAL GAMES			DISNEY INTERACTIVE	
ESPN EXTREME GAMES	1	4	SONY	*" Funerrient " irésistible et original.*
EURO 2000	43	5	EA SPORTS	L'Euro, c'était bien. Là, c'est moins bien.
EVERYBODY'S GOLF	21	7	SONY CE	Le meilleur jeu de golf sur PlayStation.
EVERYBODY'S GOLF 2	42	7	SONY CE	Toujours aussi fun. L'éclate totale.
EVIL ZONE	31	4	TITUS	Original, simple mais répétitif.
EVO'S SPACE AVENTURES	45	0	TAKE 2 INTERACTIVE	Courez, fuyez et surtout ne vous retournez pas !
EXCALIBUR 2555 AD	9	3	TELSTAR	*Un essai non transformé, intéressant tout de même.*
EXHUMED	8	4	BMG INTERACTIVE	*Très bon.*
EXPLOSIVE RACING	11	7	TOKA/FUNSOFT	Une bonne vieille course style arcade.
EXTREME PINBALL	3	2	ELECTRONIC ARTS	*Un flipper qui oublie l'essentiel.*
EXTREME SNOW BREAK	17	5	MICROIDS	Juste de la course, c'est un peu léger.
EXTREME SNOWBOARDING PHAT AIR	22	3	PONY CANYON	Moins bon que Cool Boarders !
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTRELING			**ACCLAIM**	
F1 2000	41	6	E.A SPORTS	De l'arcade pure et dure, sans les sensations.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	45	6	E.A SPORTS	Le même que le précédent, le mode Scénario et Training en plus.
F1 RACING CHAMPIONSHIP	42	7	UBI SOFT	Deuxième au classement, après F1 WGP.
F1 WORLD GRAND PRIX	38	7	EIDOS	La meilleure simulation de F1 sur PlayStation.
FADE TO BLACK	4	5	DELPHINE SOFTWARE	*La suite glorieuse en 3D du mythique Flashback.*
FANTASTIC FOUR	12	4	ACCLAIM	Un four fantastique.
FATAL FURY REAL BOUT	12	5	SNK	Dépassé.
FEAR EFFECT	41	8	EIDOS	Un très bon jeu et une bonne histoire. Très longue durée de vie.
FELONY	14	1	INFOGRAMES	La série Z du jeu vidéo.
FIFA 96		3	EA SPORT	*Bon si on surmonte la maniabilité.*
FIFA 97	7	3	EA SPORTS	*Passez directement à l'année suivante !*
FIFA 98	15	8	EA SPORTS	Contre toute attente, détrône ISS Pro le meilleur.
FIFA 99	26	8	EA SPORTS	Un nec plus ultra… mais arcade !
FIFA 2000	36	7	EA SPORTS	Le plus beau jeu de foot sur PlayStation, mais ne cherchez pas la simulation.
FIGHTER MAKER	41	4	AGETEK	Un jeu de combat médiocre.
FIGHTER IMPACT			EUROPRESS	Pas grand-chose à dire, si ce n'est… non rien !
FIGHTING FORCE	14	7	EIDOS	Un beat'em all comme au bon vieux temps.
FIGHTING FORCE 2	38	6	EIDOS	Mieux réalisé que le premier mais ennuyeux à force !
FINAL DOOM	6	4	WILLIAMS	*De nouveaux niveaux pour s'éclater à deux.*
FINAL FANTASY VII	14	9	SQUARESOFT	La première grande aventure sur PlayStation.
FINAL FANTASY VIII	36	8	SQUARE	Décevant mais toujours aussi long. Préférez-lui FFVII.
FIRE PRO WRESTLING IRON SLAM 96			**TAITO**	
FIRO & KLAWD	6	3	BMG INTERACTIVE	*Un jeu aussi vaste que le labyrinthe du Minotaure.*
FISHERMAN'S BAIT	35	4	KONAMI	Des mouches et des poissons pour des après-midi pluvieux.
FISHERMAN'S BAIT 2 BIG OL' BASS	42	3	KONAMI	Seuls les amateurs pourraient y voir un intérêt, et encore.
FLOATING RUNNER			THQ	Ne pas regarder cette 3D préhistorique.
FORMULA KARTS	15	7	TELSTAR	Le seul soft de karting digne de ce nom.
FORMULA ONE	4	5	PSYGNOSIS	*Le meilleur de son époque.*
FORMULA ONE 97	12	9	PSYGNOSIS	Achetez-le !!!
FORMULA ONE 98	25	5	PSYGNOSIS	La plus grosse déception de l'année 98. Moins intéressant que le 97.
FORMULA ONE 99	37	6	PSYGNOSIS	Plus réussi que le 98, mais pas extraordinaire.
FORMULA ONE 2000	46	5	SONY C.E	Le seul proposant le mode 2 Joueurs avec la grille complète.
FORSAKEN	20	8	ACCLAIM	Très mauvaise réalisation.
FRENZY	22	2	SCI	Une belle réussite.
FROGGER	15	6	HASBRO	Ne convient pas aux adultes de plus de 36 mois.
FRONT MISSION 3	44	8	SQUARE	Un vieux jeu remis au goût du jour, mais pas suffisamment.
FT. BIG HURT BASEBALL		3	ACCLAIM	Un excellent RPG, long de surcroît.
FUTURE COP L.A.P.D.	24	7	ELECTRONIC ARTS	*Bon, si on aime le genre.*
G-DARIUS	24	5	TAITO	Un bon shoot tactique. Action intense.
G-POLICE	14	7	PSYGNOSIS	Techniquement décevant, pas révolutionnaire.
G-POLICE 2	34	5	PSYGNOSIS	Difficile à prendre en mains, mais excellente durée de vie.
G-SHOCK (Action)			**KONAMI**	De nombreuses défaillances techniques. Peu passionnant.
GALAXIAN 3		1	NAMCO	*Hideux et pauvre à souhait.*
GALAXY FIGHT		2	SUN CORPORATION	*Pas jouable, pas nouveau, pas intéressant : la totale.*
GALERIANS	42	7	CRAVE ENTERTAINMENT	Une aventure hors du commun. Trop court.
GAUNTLET LEGENDS	45	4	INFOGRAMES	Un jeu d'une autre époque.
GEKIDO	42	3	INFOGRAMES	De la baston mélangée à du " n'importe quoi " !
GEX		3	CRYSTAL DYNAMICS	*Les aventures d'un lézard pas vraiment Gex-traordinaires.*
GEX 2: ENTER THE GECKO	18	7	CRYSTAL DYNAMICS	Humour parodique et belle réalisation.
GEX CONTRE DOCTEUR REZ	30	7	EIDOS	Divertissant et joli, mais d'intérêt limité.
GHOUL PANIC	41	3	NAMCO	Un shoot fête foraine fassant. Marrant cinq minutes à plusieurs.
GHOST IN THE SHELL			SONY C.E	Un bon petit jeu agréable, sans plus.
GLOBAL DOMINATION			PSYGNOSIS	Un titre des plus mineurs.
GLOVER			ATARI	Un ancêtre, qui s'en souvient ?

SKATE STATION™

SKATE POUR PLAYSTATION 1 ET 2™

NOUVEAUTE !!!

MARRE DE JOUER AVEC UNE MANETTE !!!

*Le SKATE STATION est compatible avec tous les jeux de glisse sur Playstation™, utilisant une planche (Skate, surf, snowboard ...)

* Le SKATE STATION est composé d'une planche et d'une télécommande vibrante, qui reprend toutes les touches d'une manette traditionnelle (fonctionne sans piles).

Playstation 1 et 2 sont des marques déposées par SONY
Skate Station est une marque déposée par Bigben Interactive.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

			KONAMI	*Ce jeu a plutôt mal vieilli (sorti en 1996) !*
GOAL STORM		2	KONAMI	
GOLD 3D			KONAMI	
GRADIUS DELUXE PACK				Le Must tout simplement !
GRAN TURISMO	20	10	SONY CE JAPON	Le Must mais encore plus dur ! Une durée de vie incroyable.
GRAN TURISMO 2	39	10	SONY CE	Un jeu dont la polémique n'est pas très méritée. Mal réalisé.
GRAND THEFT AUTO	16	2	BMG INTERACTIVE	Circulez, y a rien à voir !
GRAND THEFT AUTO 2	37	3	TAKE 2	Un grand RPG à découvrir.
GRANDIA	40	7	UBI SOFT	*Le chat et la souris version high tech.*
GRID RUN	12	4	VIRGIN INTERACTIVE	Un après Tony Hawk. Dommage pour lui !
GRIND SESSION	46	6	SONY C.E	
GROUND STROKE				
GRUDGE WARRIORS	43	3	TAKE 2 INTERACTIVE	Sans aucun intérêt.
GTA LONDON 1969	32	3	BMG	Un titre anecdotique.
GUARDIAN'S CRUSADE	30	6	ACTIVISION	Un jeu de rôle agréable à jouer.
GUILTY GEAR	41	6	VIRGIN INTERPLAY	Sans aucune envergure.
GUITAR FREAKS			KONAMI	Pour s'éclater en musique.
GUNDAM				
GUN LAW	3	2	SONY C.E.J	*On vise, on tire, on s'ennuie.*
GUNGAGE	34	3	KONAMI	Un jeu de tir sans aucune saveur.
GUNNER EVENS				
GUNSHIP			MICROPROSE	Vous auriez pu être un pilote émérite, mais non !
GUNSHIP 2000	4	4	MICROPROSE	*Venu du monde PC, donc très complet.*
GUY ROUX FOOTBALL MANAGER 98	25	6	UBI SOFT	Un bon jeu de management. Pas de matchs, juste des sous.
GUY ROUX MANAGER 2000	41	6	ANCO	Pour les amateurs de stats.
GUY ROUX MANAGER 99	31	6	ANCO	Les Guy Roux en herbe trouveront leur bonheur.
HANNAH BARBERA			OCEAN	
HARD BOILED	11	3	CRYO INTERACTIVE	Préférez-lui la BD.
HARD CORE 4X4	8	2	GREMLIN	*Zéro de conduite !*
HARD CORE 2			ASC GAMES	
HARD EDGE	32	5	SUNSOFT	Dur d'accrocher.
HEART OF DARKNESS	22	8	INFOGRAMES	Un jeu intense et original, mais bien trop court !
HELLNIGHT			KONAMI	
HERC'S ADVENTURE	14	6	LUCAS ARTS	Une aventure parodique assez fade.
HERCULE	14	8	DISNEY INTERACTIVE	Excellente adaptation du film, mais un peu facile.
HEREBEKE POPOITO		3	SUN CORPORATION	*Un jeu du genre Poy Poy bien gentil.*
HEXEN	9	1	GT INTERACTIVE	*A laisser aux oubliettes !*
HI-OCTANE		2	ELECTRONIC ARTS	*Un sous WipEout bien piètre.*
HOGS OF WAR	44	6	INFOGRAMES	Si vous aimez l'humour des Guignols. Répétitif.
HORNED OWL			SONY	Le tout premier jeu au gun sur PlayStation.
HOT WHEELS TURBO RACING	36	2	ELECTRONIC ARTS	Génial pour s'arracher les cheveux.
HUGO	27	1	ATI	A déconseiller à tous les enfants.
HUGO 2	36	2	SONY CEE	Karen Cheryl ne nous manque décidément pas !
HYDRO THUNDER	44	3	MIDWAY	C'eeeest toouut saaacccaaddéée !
HYPER FINAL MATCH TENNIS	7	3	HUMAN	*Très largement inférieur à Tennis Arena.*
IMPACT RACING	3	2	JVC	*On roule, on tire, c'est tout.*
INCREDIBLE CRISIS	47		VIRGIN I.E	Complètement délirant, super-fun.
INDEPENDENCE DAY	12	1	FOX INTERACTIVE	A l'image du film !
INDY 500	20	2	JVC	A éviter coûte que coûte.
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	10	8	KONAMI	Détrôné par FIFA 98.
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO DELUXE				KONAMI ISS PRO Evolution n'était pas encore né !
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	21	7	EUROPRESS	Quelques défauts de finition, mais un éditeur de circuits et des courses funs.
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 98	23	7	KONAMI	Après FIFA et Coupe du Monde, le meilleur à l'époque.
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	4	4	KONAMI	Bien pour l'époque.
IN THE HUNT		1	THQ	*Un gentil shoot très classique.*
INVASION	29	2	MICROIDS	Un sous G-Police minable.
IRON & BLOOD	6	1	ACCLAIM	*L'univers d'AD & D ne suffit pas à faire un bon jeu…*
ISS PRO EVOLUTION	40	10	KONAMI	Une simulation footballistique parfaite.
IZNOGOUD	18	2	MICROIDS	Le ridicule qui tue.
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	42	6	SONY CE	Un jeu simple, fun et efficace.
JADE COCOON LA LEGENDE DE TAMAMAYU	35	6	CRAVE ENTERTAINMENT	Une invitation aux rêves répétitive.
JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 98	23	3	ACCLAIM	
JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 2000			ACCLAIM	Moin bon que Road Rash 3D ou Moto Racer 2.
JERSEY DEVIL	15	7	OCEAN	Ne tient pas la route face à la concurrence.
JET MOTO 3	42	2	SONY CE	Un jeu de longue haleine, qui vous en donnera pour vos sous.
JET RIDER	7	2	SONY C.E	Réalisation, technique, graphismes… tout est pourri !
JET RIDER 2	19	3	SONY CEA	*Aurait gagné à être plus soigné techniquement.*
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL	41	6(4)	VIRGIN INTERPLAY	Aussi mauvais que le premier.
JOHN MADDEN NFL 96			ELECTRONIC ARTS	Du Snooker très moyen à l'interface incroyablement nulle.
JOHN MADDEN 98	12	7	ELECTRONIC ARTS	Complètement dépassé.
JOJ'S BIZARRE ADVENTURE	41	6	VIRGIN INTERPLAY	Une très bonne simulation de foot américain.
JOHNNY BAZOOKATONE		3	US GOLD	Un jeu intéressant pour les adeptes de techniques nouvelles.
JONAH LOMU RUGBY	9	4	SPORTS MASTERS	*Tellement beau et tellement peu maniable !*
				Le seul du genre, et vraiment très bon.

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Alien Resurection — Dinosaures — FIFA 2001 — Digimon World — James Bond : Le Monde ne suffit Pas — Spyro 3 — Medal of Honor Resistance — Driver 2

LES OCCASIONS DU MOIS — PRIX VPC

Référence	Titre	Prix
	PLAYSTATION	
23605	AKUJI	229F
20258	BREATH OF FIRE 3	229F
19130	BOUCLIERS DE QUETZ.	229F
20270	COLIN MAC RAE RALLY	229F
19126	COLONY WARS	229F
22098	COLONY WARS VENGEANCE	229F
20224	DEATHTRAP DUNGEON	229F
24297	FEAR EFFECT	229F
18771	FINAL FANTASY 7	229F
25366	FINAL FANTASY 8	229F
20283	FIFA COUPE DU MONDE 98	229F
21294	FIFA 99	229F
25615	FIFA 2000	229F
13949	FORMULA ONE	229F
18862	FORMULA ONE 97	229F
21157	FORMULA ONE 98	229F
20290	GRAN TURISMO	229F
25384	GRAN TURISMO 2	229F
19102	G-POLICE	229F
16801	ISS PRO	229F
22050	INVASION VIENT DE L'ESPACE	229F
25190	MONDE DES BLEUS (LE)	229F
23620	METAL GEAR SOLID	229F
20304	MEDIEVIL	229F
21993	MUSIC	229F
21500	O.D.T.	229F
20445	RESIDENT EVIL 2	229F
26118	RESIDENT EVIL 3	229F
26684	RESIDENT EVIL SURVIVOR	229F
26053	RALLY CHAMPIONSHIP	229F
19137	SHADOWMASTER	229F
23329	SOUL REAVER	229F
21248	TOCA TOURING CAR 2	229F
7001	TOMB RAIDER	229F
19294	TOMB RAIDER 2	229F
21511	TOMB RAIDER 3	229F
25739	TOMB RAIDER 4	229F
16941	V-RALLY	229F
25928	UEFA 2000	229F
24420	X-FILES	229F

GARANTIE 1 AN — Dans la limite des stocks disponibles

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Min) : 36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET : www.scoregames.com

Partenaire SKYROCK — PREMIER SUR LE NET — www.skyrock.com

LES ACCESSOIRES PLAYSTATION

MANETTE SCORPAD POUR PLAYSTATION — Avec Modes Turbo & Ralenti — 49F — existe en plusieurs couleurs !

MANETTE SCORSHOCK POUR PLAYSTATION — Avec Mode Analogique Vibrant — 129F — existe en vert, noir, bleu, rouge

ADAPTATEUR MULTIJOUEURS POUR PLAYSTATION — Pour jouer jusqu'à 5 joueurs ! — 149F

RALLONGE MANETTE POUR PLAYSTATION — Câble d'extension de 2m pour manette Playstation — 49F

3 CARTES MEMOIRE POUR PLAYSTATION — Capacité de 15 blocs chacunes. Boîtes de rangement rigides & clipsables — 99F

CARTE MEMOIRE POUR PLAYSTATION — Capacité de 15 blocs. Boîte de rangement rigide & clipsable — 49F

VOLANT FERRARI POUR PLAYSTATION — 399F

NOUVEAU CONSOLE PS ONE — PS one. Nouvelle version compatible "On Line" — 790F — (écran et mobile vendus séparément)

NOUVEAU CONSOLE PS2 — 24 Novembre — Nouvelle console Playstation 2 — 2990F

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR A 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom ____ Prénom ____
Adresse ____
Ville ____
Code Postal ____ Téléphone ____
Code Client ____ E-Mail ____
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs", je certifie être majeur(e). Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 79F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 25F) Console/Lecteur 69F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 329F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
❑ Je règle en espèces
❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°
Expire le ____/____
Signature :

JUDGE DREDD	15	4	GREMLIN	Un univers qui aurait pu être mieux exploité.
JUDGE JULES MUSIC TULES			CODEMASTERS	
JUMPING FLASH		3	SONY C.E	Un des premiers vrais jeux de plate-forme en 3D.
JUMPING FLASH ! 2	6	3	SONY C.E	Bien pour les fans, quelconque pour les autres.
JUPTER STRIKE		1	ACCLAIM	C'est ça qu'on appelle un jeu ?
K-1 THE ARENA FIGHTERS	19	3	T.H.Q.	Une simulation de boxe thaï pathétique.
KAGERO DECEPTION 2			VIRGIN I.E	Un RPG inintéressant.
KENSERI SACRED FIST	32	4	KONAMI	Encore un ersatz raté de Tekken.
KICK OFF WORLD	22	3	ANCO	Ne souffre pas la comparaison face à la concurrence.
KILEAK THE BLOOD		2	SCEE	Le tout premier killer 3D de la console, donc dépassé.
KILLER LOOP	35	3	CRAVE ENTERTAINMENT	Un sous WipEout bien nul.
KILLING ZONE		1	ACCLAIM	Inutile de jeter un coup d'œil à ce jeu : risque de conjonctivite.
KING OF FIGHTERS 95	8	4	SNK	La 96 est meilleur.
KING'S FIELD 2	8	3	SONY CE	A pris un sacré coup de vieux.
KINGSLEY'S ADVENTURE	36	6	SONY C.E	Assez difficile, mais intéressant.
KKND 2	29	3	INFOGRAMES	Rapidement injouable. A oublier !
KLONOA	21	7	NAMCO	Pour les enfants ou ceux qui en ont gardé l'âme. Un titre très attachant et bien fait.
KNOCK OUT KINGS 2000	37	7	EA SPORTS	La seule série de jeux de boxe bien réalisée et réaliste.
KNOCKOUT KINGS 99	26	7	ELECTRONIC ARTS	Un genre rare, une simulation réussie.
KONAMI OPEN GOLF		3	KONAMI	Complet et simple d'utilisation : le pied.
KOUDELKA	45	6	INFOGRAMES	Un jeu prenant mais d'une lenteur abominable.
KRAZY IVAN		2	PSYGNOSIS	Le plus marquant reste la vidéo, pour le reste…
KULA WORLD	22	6	GAME DESIGN SWEDEN	Sort des sentiers battus, génial pour les amateurs du genre.
KURUSHI	13	7	SONY C.E	Très original et prenant.
KURUSHI FINAL	37	7	SONY CE	Une bonne évaluation de son Q.I.
L'AMERZONE	37	7	MICROIDS	Voyage au cœur d'une BD onirique. Très beau mais très court.
L'EXODE D'ABE	25	9	ODDWORLD INHABITANTS	Une suite grandiose, impeccablement pensée.
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	26	4	GT INTERACTIVE	Une bonne idée d'ambiance, mais répétitif.
L'ODYSSEE D'ABE	13	9	ODDWORLD INHABITANTS	Original, beau et intelligent.
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	8	3	PSYGNOSIS	Bien moins bon que le film.
LA GUERRE DES MONDES	37	4	GT INTERACTIVE	Beaucoup trop linéaire. Légèrement soporifique.
LANDMAKER	47	7	EON DIGITAL	Un puzzle original..
LAPD 2100 AD			ELECTRONIC ARTS	Et si on passait à autre chose ?
LE CINQUIEME ELEMENT	24	5	KALISTO	Bien moins réussi que le film. Très décevant.
LE GARDIEN DES TENEBRES	34	3	CRYO	Une mauvaise réalisation, une mauvaise jouabilité et des énigmes difficiles à résoudre.
LE MONDE DES BLEUS	36	7	SONY CEE	Une réalisation moyenne. Meilleur que la série des FIFA.
LE MONDE DES BLEUS 2			SCEE	Le premier en mieux.
LE MONDE PERDU	13	5	DREAMWORKS INTERACTIVE	Très beau, très varié, beaucoup trop dur.
LEGACY OF KAIN	7	5	CRYSTAL DYNAMICS	Un peu vieux, mais toujours excellent.
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	34	9	EIDOS	Un jeu culte.
LEGEND OF KARTIA	33	6	KONAMI	Un Tactical/RPG intéressant avec quelques défauts.
LEGEND OF LEGAIA	43	7	SONY CE	Un RPG simple mais passionnant.
LEGEND OR FORESIA	35	3	THQ	Tout simplement incompréhensible.
LEGEND SWORD & BLOOD	25	4	TOKA	Une jouabilité poussive pour un soft ultra-linéaire.
LEGO ROCK RACERS	38	5	LEGO MEDIA	Amusant mais manque de variété. Dommage.
LEMMINGS 3D		2	PSYGNOSIS	Le concept des Lemmings avec une dimension supplémentaire.
LEMMINGS OH ! NO MORE LEMMINGS !	25	6	PSYGNOSIS	Un vieux titre inimité et savoureux. Souris indispensable.
LES 24 HEURES DU MANS	38	4	INFOGRAMES	Un jeu d'arcade superficiel à la réalisation médiocre.
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	15	8	REVOLUTION SOFTWARE	Dans la lignée du premier, aussi réussi.
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	6	5	REVOLUTION SOFTWARE	Une aventure au cœur de Paris et de l'univers de templiers.
LES FOUS DU VOLANT			INFOGRAMES	De quoi nous faire regretter le dessin animé.
LES RAZMOKET	31	4	THQ	Environnement graphique vide et sans finesse.
LES RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	42	4	THQ	Vide au possible par son manque d'action.
LES SCHTROUMPFS	37	7	INFOGRAMES	Les enfants aiment toujours.
LES TELETUBBIES	42	1	HACHETTE MULTIMEDIA	Lala, dodo, bubuuu… ou comment abrutir les enfants.
LETHAL ENFORCERS	15	2	KONAMI	Une laideur si abominable qu'il en devient injouable.
LIBERO GRANDE	26	3	NAMCO	Pour ceux qui n'aime pas le foot.
LIFEFORCE TENKA	11	5	PSYGNOSIS	Quand Psygnosis nous déçoit…
LITTLE BIG AVENTURE	9	5	ADELINE SOFTWARE	Atypique et excellent.
LITTLE BIG AVENTURE 2			DELPHINE SOFTWARE	
LIVEWIRE !	30	5	SCI	
LNF STARS 2001	45	3	E.A SPORTS	Un bon p'tit jeu décalé.
LOADED	1	4	GREMLIN	A éviter à tout prix !
LOMAX	6	2	PSYGNOSIS	Bourrin à souhait, porté à volonté.
LONE SOLDIER	1	2	TELSTAR	Les Lemmings sont plus beaux que jamais !
LUCKY LUKE	20	7	INFOGRAMES	Un Commando à la sauce 3D bien fade.
LUNATIK (shoot 3D)				Bonne jouabilité, amusant… Pour les petits.
MACHINE HUNTER	11	3	EIDOS	
MADDEN NFL 2000	35	7	EA SPORTS	A oublier comme tant d'autres.
MADDEN NFL 99	24	8	EA SPORTS	Un excellent produit, mais difficile d'accès. Pour les pros uniquement.
MADDEN 97		3	EA SPORTS	Du vrai foot américain, enfin !
MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE	17	2	ACCLAIM	Correct si vous aimez le genre, mais pas nouveau.
				Une adaptation pitoyable et de surcroît incomplète du jeu de carte Magic.

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD ■ NEUF ET D'OCCASION
IMBATTABLE !

Disponible le 24 novembre
La console + 1 filmDVD +1 Tee-shirt
+ conditions de paiement exceptionnelles
2990F

CENTRE DE DECOUVERTE addon Vos nouveaux loisirs! PS2

La sélection Addon

PlayStation

LE LIVRE DE LA JUNGLE · SPYRO YEAR OF THE DRAGON · CHICKEN RUN · DRIVER 2 · TONY HAWK'S 2 · TOMB RAIDER V · PS ONE DISPONIBLE !!!

addon Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LIBOURNE
76, rue Gambette
33500 Libourne
Tél. : 05 57 25 98 85

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

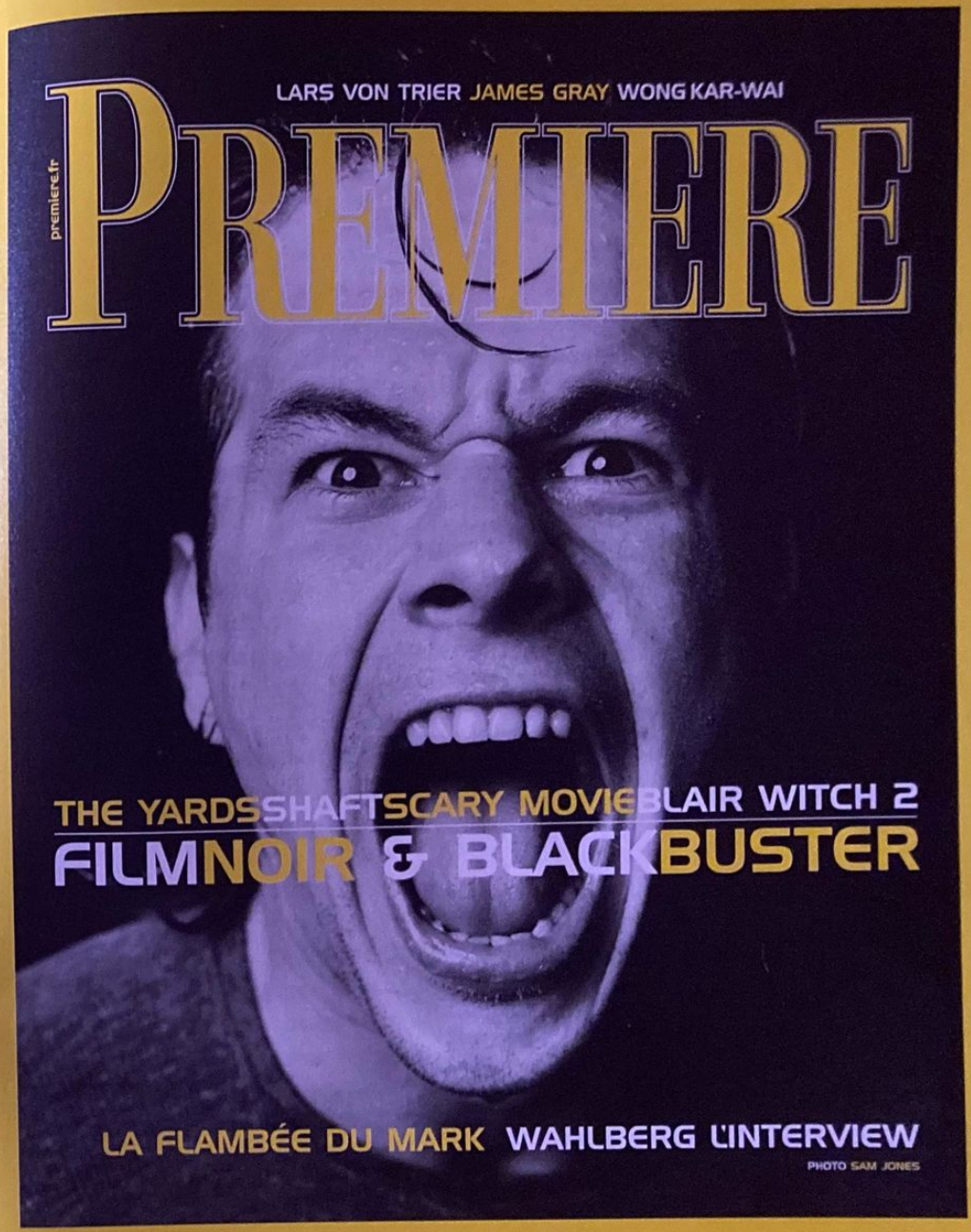
TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

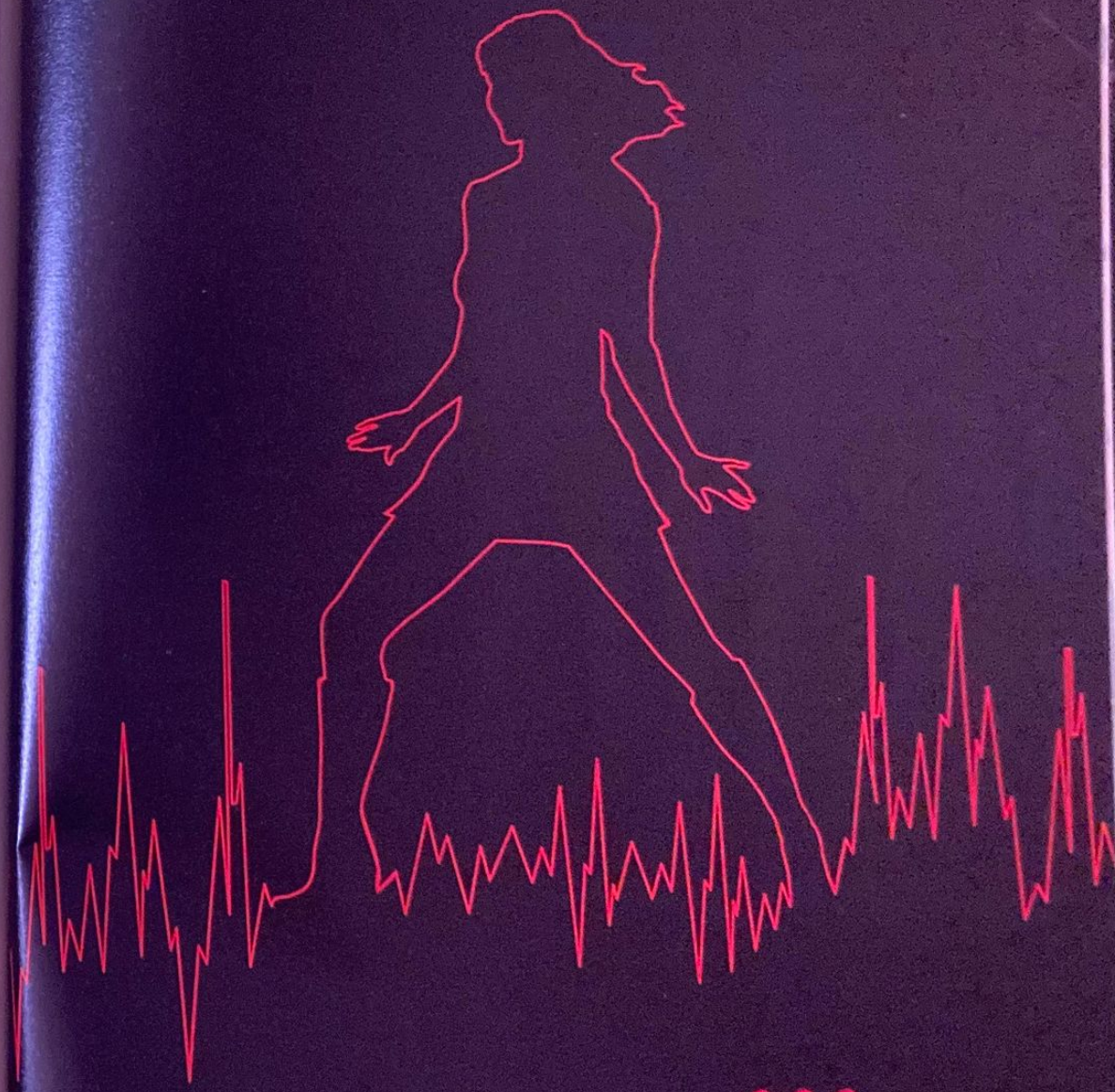
POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

MAGIC CARPET	2	5	BULLFROG	*Votre tapis tiendra-t-il le choc ?*
MAJOR DAMAGE (PF)			**CAPCOM**	
MARVEL SUPER HEROES	16	7	CAPCOM	Les super-héros qui se déchaînent, mais aujourd'hui un peu à la bourre.
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	30	6	CAPCOM	Si les autres ne vous ont pas encore lassés.
MARVEL VS. CAPCOM	38	6	CAPCOM	Décevant.
MASS DESTRUCTION	12	5	BMG INTERACTIVE	Un bon p'tit jeu pas trop subtil.
MASTER OF MONSTERS-DISCIPLES OF GAIA	37	4	JVC	Un titre relativement récent mais déjà vieillot.
MAXIMUM FORCE	15	4	ATARI	Hyper-classique et hyper-ennuyeux.
MDK	14	7	INTERPLAY	Un design très " space ", et de l'action non stop.
MECHWARRIOR	9	3	ACTIVISION	*Une manière sympa de faire 30 mètres de haut.*
MEDAL OF HONOR	37	8	DREAMWORKS	Pour une fois que la guerre n'est pas inutile. Très bon.
MEDIEVIL	24	8	MILLENIUM	Ambiance technique et finesse en un seul jeu.
MEDIEVIL 2	41	8	SONY CE	Plus abouti que le premier, l'émerveillement continu.
MEGAMAN 8	21	3	CAPCOM	Loin d'être le meilleur, un jeu " has been " comme qui dirait.
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	21	2	CAPCOM	Tout juste minable.
MEGAMAN LEGENDS	25	6	CAPCOM	Techniquement ridicule, mais très sympa.
MEGAMAN X3	13	2	VIRGIN I.E	Une adaptation affligeante.
MEGAMAN X4	25	4	CAPCOM	Le plus beau en 2D.
MEGARACE 2			**MINDSCAPE**	
MEN IN BLACK	22	2	GREMLIN	Scandaleux et ridiculement mauvais.
MESSIAH			**INTERPLAY**	
METAL GEAR MISSIONS SPECIALES	35	6	KONAMI	Une bonne initiative pour les fans de l'entraînement.
METAL GEAR SOLID	29	9	KONAMI	Un des meilleurs jeux de tous les temps. Indispensable.
MICKEY'S WILD ADVENTURES		2	SONY C.E	*Une adaptation inutile du jeu 16 bits Mickeymania.*
MICRO MACHINES V3	8	5	CODEMASTERS	*Sans doute le top du multi-joueurs.*
MICRO MANIACS	42	8	CODEMASTERS	Le top du multi-joueurs, assurément !
MIDNIGHT IN VEGAS	43	3	3D0 COMPANY	Jouer aux cartes sur PlayStation, n'y a-t-il pas mieux à faire ?
MIDNIGHT RUN	18	2	KONAMI	Direction la casse.
MIDWAY ARCADE CLASSICS 2			MIDWAY	Va-t-on enfin se débarrasser du passé inutile ?
MIGHTY HITS SPECIAL	37	5	JVC	Dans la lignée de Point Blank. Donc…
MILLE MIGLIA			SCI	*Une course (mythique peu connue en France) mal réalisée, voire moins.*
MILLENNIUM SOLDIER-EXPENDABLE	37	4	INFOGRAMES	Un jeu à ne pas commander au Père Noël.
MISSION : IMPOSSIBLE	35	5	INFOGRAMES	Un jeu moyen et linéaire. Ne laisse pas un souvenir impérissable.
MOHO	45	4	TAKE TWO INTERACTIVE	Du rollerball mal réalisé .
MONACO GRAND PRIX RACING SIM 2	30	6	UBI SOFT	Un produit depuis bien longtemps dépassé.
MONKEY HERO	29	4	TAKE TWO INTERACTIVE	Très basique, répétitif et pas novateur.
MONOPOLY	16	5	HASBRO/GREMLIN	Pas besoin de le présenter. Nous, on préfère l'original.
MONSTER TRUCKS	10	5	PSYGNOSIS	Très bien réalisé, mais absence totale de fun.
MORTAL KOMBAT 2		3	WILLIAMS	*Heureusement que les fatalités sauvent la mise…*
MORTAL KOMBAT 3	1	3	WILLIAMS	*La suite de la suite du vieux hit.*
MORTAL KOMBAT 4	23	4	MIDWAY	Simplement aucun intérêt.
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	15	1	MIDWAY	Ce n'est pas la composante rôle qui relève son niveau.
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	45	3	INFOGRAMES	Un titre à oublier très vite.
MORTAL KOMBAT TRILOGY		3	GT INTERACTIVE	*Réunion de famille…*
MOTO RACER	13	8	DELPHINE SOFTWARE	Le meilleur sur deux-roues à l'époque.
MOTO RACER 2	24	7	DELPHINE SOFTWARE	Un bon jeu pour les fans. Classique mais efficace.
MOTO RACER WORLD TOUR	46	8	SONY C.E	Pas très esthétique, mais tellement fun.
MOTO X	7	1	WARNER I.E	*Rien à tirer de ce jeu.*
MOTOR MASH	14	3	OCEAN	Un sous MicroMachines.
MOTOR TOON GP 2	6	4	SONY C.E.J	*Sublime et très amusant.*
MOTORHEAD	21	5	GREMLIN	Jeu assez simpliste, qui joue la carte de l'arcade et non de la simulation. Bof.
MR DOMINO	23	5	JVC	Un jeu qui tient plus du par cœur que de la réflexion.
MR DRILLER	46	4	SCEE	Aucune réflexion, uniquement de la rapidité.
MTV PURE RIDE			THQ	Chute libre.
MTV SKATEBOARDING	47	3	THQ	Aucun style, aucune technique.
MUCHO (Bomberman-like)			**TITUS**	
MULAN			SONY C.E	Pour les tout-petits petits.
MUPPET MONSTER ADVENTURE	46	7	SONY C.E	Si vous préférez les grenouilles (Kermit) aux dragons (Spyro).
MUPPET RACE MANIA			JIM HENSON INTERACTIVE	Une simulation de karts déjantée.
MUSIC			CODEMASTERS	Pour créer ses propres musiques.
MUSIC 2000	37	9	CODEMASTERS	Très bonne qualité sonore.
MYST	2	4	PSYGNOSIS	*Une légende du genre, et tortueuse en plus.*
N-GEN RACING	43	5	INFOGRAMES	Du rase-mottes à grande vitesse. Réalisation très moyenne.
N2O	24	5	GREMLIN	Un shoot techno, coloré et dynamique.
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	17	5	KONAMI	Médiocre mais sans concurrents.
NAMCO MUSEUM PIECES	2	3	NAMCO	*Sept jeux pour les gros nostalgiques.*
NAMCO MUSEUM VOL.2	6	1	NAMCO	*Six jeux sortis du grenier des développeurs de Tekken.*
NAMCO MUSEUM VOL.3	7	2	NAMCO	*Pour Papi seulement.*
NAMCO MUSEUM VOL.4	10	1	NAMCO	Si Papi n'en veut plus.
NAMCO MUSEUM VOL.5	13	1	NAMCO	Enfin, la fin.
NAMCO PRIME GOAL		2	NAMCO	*Bah, bon… Euh… C'est nul.*
NAMCO SMASH COURT TENNIS	6	4	NAMCO	Le fun total !
NANOTEK WARRIOR	11	3	VIRGIN INT.	*Nano, comme tout petit…*



NASCAR 98	13	7	ELECTRONIC ARTS	La seule course de Nascar valable sur PlayStation.
NASCAR 99	25	2	EA SPORTS	1 ovale, 2 ovales, 3 ovales… pas de circuits.
NASCAR 2000			EA SPORTS	Moins d'ovales !!!
NBA BASKETBALL 2000	37	4	ACTIVISION	Une simulation de ballon orange très inférieure à la concurrence.
NBA FASTBREAK '98	18	7	GT INTERACTIVE	Une simulation de basket agréable, mais un peu lente et dépassée.
NBA IN THE ZONE	2	4	KONAMI	*Spectaculaire et réaliste : le mirage idéal.*
NBA IN THE ZONE 2	8	4	KONAMI	*L'éternel second.*
NBA IN THE ZONE 98			KONAMI	One more !
NBA IN THE ZONE 2000	42	5	KONAMI	Assez bonne technique, mais un défaut de gameplay.
NBA JAM EXTREME	6	3	ACCLAIM	*De la 3D peut-être, mais moins d'options. Donc…*
NBA JAM T.E.		3	ACCLAIM	*Le basket spectacle réservé aux accros de la NBA.*
NBA LIVE 2000	37	5 (7)	EA SPORTS	Une très bonne version, si vous ne possédez pas les autres.
NBA LIVE 96			EA SPORTS	*Largement en dessous du niveau des concurrents.*
NBA LIVE 97	7	3	EA SPORTS	*L'année 98 est déjà passée…*
NBA LIVE 98	15	8	EA SPORTS	Le meilleur jeu de basket jusqu'en 98.
NBA LIVE 99	26	7	EA SPORTS	Des phases de jeu réalistes. Belle technique.
NBA PRO 98	16	8	KONAMI	Un concurrent de taille à NBA Live 98.
NBA PRO 99	32	6	KONAMI	Un manque de patate pour cette réactualisation.
NBA SHOW TIME	44	4	MIDWAY	Un titre bourrin et moche.
NEED FOR SPEED	3	5	ELECTRONIC ARTS	*Des courses folles sur des routes encombrées.*
NEED FOR SPEED 2	9	4	ELECTRONIC ARTS	*Très rapide, mais maintenant dépassé.*
NEED FOR SPEED 3	19	8	ELECTRONIC ARTS	Belles bagnoles, vitesse limitée et flics aux trousses.
NEED FOR SPEED CONDUITE EN ETAT DE LIB.	30	6	ELECTRONIC ARTS	Pour jouer aux gendarmes et aux voleurs. Des courses-poursuites super-fun.
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	41	5	EA SPORTS	Le même que le précédent, les flics et le fun en moins.
NEWMAN HAAS	19	6(7)	PSYGNOSIS	Des sensations bien trop absentes.
NFL EXTREME	25	4	SONY OF AMERICA	Une simulation 100 % arcade assez limitée.
NFL GAME DAY	3	4	SONY	*Réaliste, rapide, agréable mais graphiquement médiocre.*
NFL QUATERBACK CLUB 96		4	ACCLAIM	*Rassemble le spectacle et le plaisir.*
NHL 2000	35	8	EA SPORTS	Une des références en matière de hockey.
NHL 98	14	8	ELECTRONIC ARTS SPORTS	Le meilleur soft de hockey de l'époque.
NHL 99	25	5	EA SPORTS	Equivalent au 98.
NHL BREAKAWAY 98	16	6	ACCLAIM	Moins bon que NHL 98.
NHL CHAMPIONSHIP 2000	37	7	ACTIVISION	Un très bon titre.
NHL FACE OFF		3	SCEE	*Un bon jeu, sans plus.*
NHL FACE OFF 99	29	4	SONY CE	De l'action très brouillonne.
NHL FACE OFF 2000	39	5	SONY CE	Une production sportive de série B.
NHL FACE OFF 97	8	3	SONY CE	*Complet mais techniquement dépassé.*
NHL FACE OFF 98	17	5	KILLER GAME	Un mauvais jeu de hockey.
NHL POWER PLAY 96	4	4	VIRGIN I.E	*Beau à regarder, bon à essayer.*
NHL POWERPLAY 98	17	6	VIRGIN INTERACTIVE	Pas vraiment meilleur que les autres.
NHL PRO 2000	42	3	KONAMI	Vive l'anarchie !
NHL ROCK THE RINK	44	3	ELECTRONIC ARTS	Rien à retenir de positif.
NHL 96			EA SPORTS	Il vaut mieux ne pas reparler du passé !
NHL 97	6	5	EA SPORTS	*Le meilleur à ce jour sur tous les plans.*
NIGHTMARE CREATURES	14	7	KALISTO	Pour les fans de Lovecraft.
NIGHTMARE CREATURES 2	45	5	KONAMI	Violent, gore, linéaire, lassant.
NINJA	25	6	CORE DESIGN	Un jeu de combats à progression, un poil mou, mais intéressant.
NOVASTORM		1	PSYGNOSIS	*A oublier très vite.*
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	36	7	CODEMASTERS	Une très bonne simulation de VTT.
NUCLEAR STRIKE	13	7	ELECTRONIC ARTS	Très difficile, mais très réussi.
O.D.T.	25	7	KONAMI	Des faiblesses techniques importantes, mais une aventure passionnante.
OFFENSIVE			**OCEAN**	
OFF-WORLD INTERCEPTOR	1	1	CRYSTAL DYNAMICS	*Morne jeu et morne réalisation.*
OLYMPIC GAMES	4	4	US GOLD	*Complet à souhait, mais tellement moche.*
OLYMPIC SOCCER	4	4	US GOLD	*Très fun, mais lui aussi, assez laid.*
OMEGA BOOST	33	4	SONY CE	Un échec vidéo-ludique.
OMIKRON			**EIDOS**	
ONE	18	7	ASC GAMES	Une réalisation sublime, de l'action omniprésente.
ONSIDE		3	TELSTAR	*Un intéressant mélange de gestion et de simulation de foot.*
OUTLAWED			**FRONTIER**	
OVERBLOOD	10	5	ELECTRONIC ARTS	Une ambiance très travaillée, mais trop d'incohérences.
OVERBOARD	14	7	PSYGNOSIS	Un petit jeu très original et bien sympa.
PAC-MAN WORLD	36	6	NAMCO	Le hit remis au goût du jour. Pour les inconditionnels.
PANDEMONIUM	6	4	CRISTAL DYNAMICS	*Après Pandemonium, mieux vaut un bon Vollum.*
PANDEMONIUM 2	15	7	CRISTAL DYNAMIC	Un peu décevant, mais toujours très bon.
PANG COLLECTION	21	3	CAPCOM	Un " oldie but goodie " bien trop cher pour ce qu'il est.
PANZER GENERAL		2	MINDSCAPE	*La Seconde Guerre mondiale en direct live.*
PARAPPA THE RAPPER	12	7	SONY C.E	Le premier simulateur musical !
PARASITE EVE 2	45	7	SQUARE	Un Resident-like avec quelques défauts. Intéressant néanmoins.
PARODIUS			KONAMI	Déjà que les amateurs de shoot'em up ne sont pas nombreux, ce titre va les faire fuir.
PAX CORPUS	14	2	CRYO	A oublier très vite…
PEAK PERFORMANCE	14	5	JVC/VIRGIN I.E	Vraiment trop simpliste.

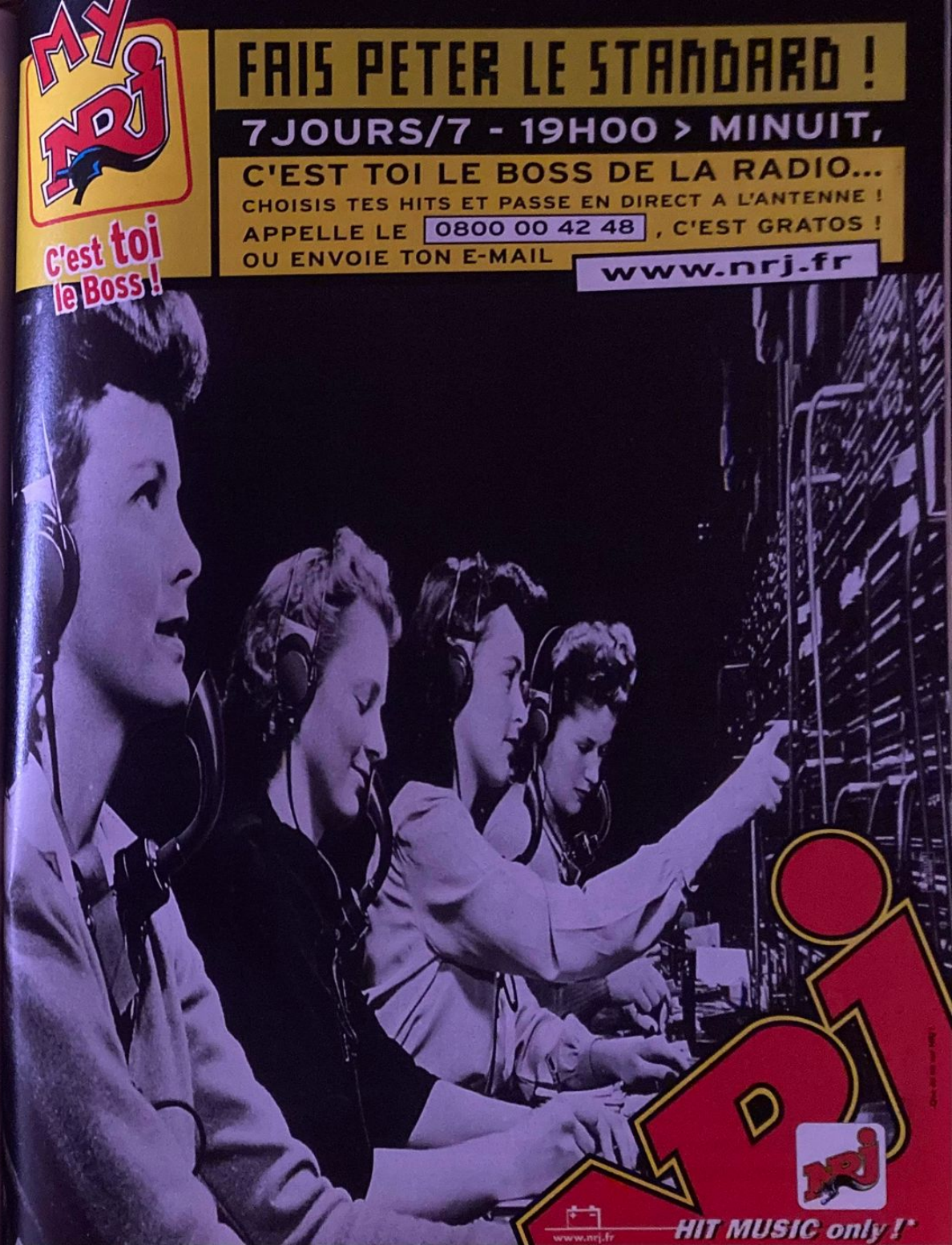
www.mcity.fr > écouter, > découvrir, > sortir,
> communiquer, > télécharger, > acheter.
Un choix de chaînes musicales pour tout entendre
sur mcity.fr, le premier portail musical français.



Au courant des musiques

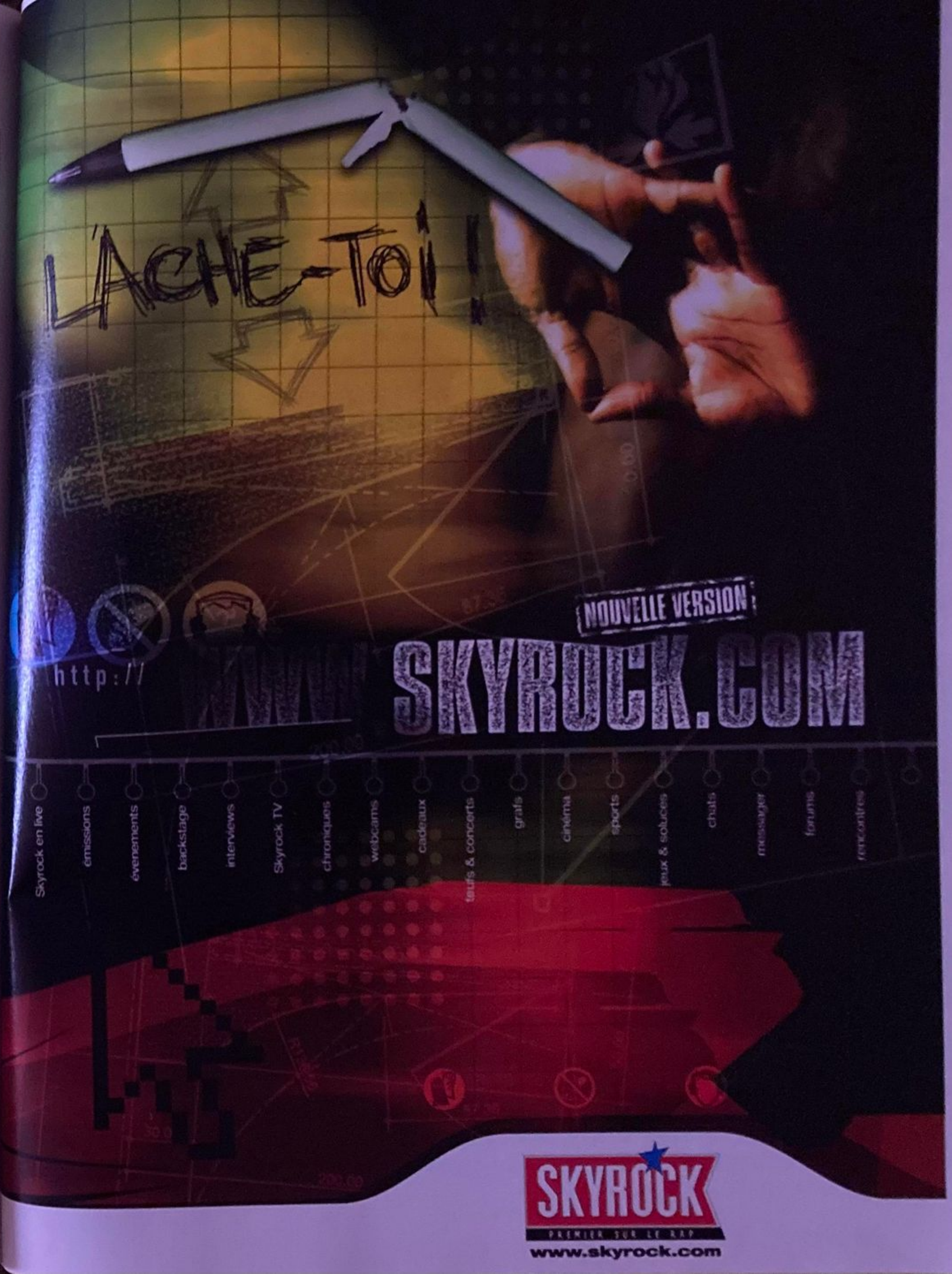
mCity.Fr

PENNY RACERS		2	TAKARA	*Un jeu de voitures très gentillet.*
PERFECT ASSASSIN	29	0	GROLIER INTERACTIVE	Il vaudrait mieux ne pas en parler !
PERFECT WEAPON	7	2	ACS GAMES	*Aussi beau qu'impossible à manier.*
PET IN TV	24	5	SONY C.E.	Un tamagotchi évolué, pour les amateurs.
PGA TOUR 96		3	ELECTRONIC ARTS	*Un titre complet et très reposant.*
PGA TOUR 97		3	ELECTRONIC ARTS	*Plus grand-chose de nouveau à part un parcours.*
PGA 98	14	4	ELECTRONIC ARTS	*Moins réussi qu'Actua Golf 2.*
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	38	2	CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES	Un vrai scandale !
PHILOSOMA	1		SONY C.E	*Un jeu beau et original (dans certaines limites).*
PITBALL	6	3	WARNER I.E	*Un jeu de sport futuriste à la réalisation confuse.*
PITFALL 3D	19	6	ACTIVISION	Peu convaincant, sauf pour les invétérés d'Indiana Jones.
PLANE CRAZY	35	3	PROJECT TWO	Vous saurez vous en passer.
PLAYER MANAGER	8	3	ANCO	Un jeu presque unique pour l'époque.
POCKET FIGHTER	23	7	CAPCOM	Drôle, joli et efficace. Le plus débile du genre !
PO'ED		2	TIMEWARNER INTERACTIVE	*Quelques bonnes idées avortées par la réalisation.*
POINT BLANK	23	3	NAMCO	Une vaste blague drôle pour le Japon. Moins drôle pour nous.
POINT BLANK 2	35	3	NAMCO	Ah, ah, ah, toujours aussi drôle…
PONG	36	5	HASBRO INTERACTIVE	Divertissement pour soirées tristounettes.
POOL ACADEMY			UBI SOFT	Un jeu de billard très ordinaire.
POOL PALACE	33	6	SUNSOFT	Crédible, sans plus.
POOL SHARK			**GREMLIN**	
POPN'POP	35	3	TAITO	Une prise de tête.
POPULOUS À L'AUBE DE LA CREATION	29	5	BULLFROG	Une ambiance différente, l'ensemble reste classique.
PORSCHE CHALLENGE	8	4	SONY CEE	*Plus simulation de conduite que jeu.*
POWER MOVE PRO WRESTLING	8	2	ACTIVISION	*A quand un jeu de catch fun et bien réalisé ?*
POWER RANGERS ZEO	9	2	BANDAI	*Sympa, si on supporte les Power Rangers.*
PULL TILT BATTLE PINBALL				
POWER SERVE TENNIS	1	2	OCEAN	*Bon essai, mais pas transformé.*
POWERBOAT RACING	20	4	INTERPLAY	Un sous-Rapid Racer.
POY POY	20	5	KONAMI	Le même principe que Bomberman, mais en moins bien.
POY POY 2			**KONAMI**	
PREMIER MANAGER 98	21	5	GREMLIN	Moins bon que Guy Roux Football Manager.
PRIMAL RAGE		1	3DO	*Un Jurassic Park bas de gamme.*
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	30	6	PSYGNOSIS	Une des meilleures simulations sérieuses de golf sur PlayStation.
PRO FOOT CONTEST 98	20	6	BMG INTERACTIVE	N'a pas exploité les capacités de la machine.
PRO PINBALL : THE WEB	5	4	EMPIRE	*Une seule table, mais quelle table !*
PRO PINBALL BIG RACE U.S.A.	28	4	EMPIRE	Gardez vos sous.
PROJECT OVER KILL	6	3	KONAMI	*La 3D isométrique ne fait pas tout !*
PSYBADEK	26	4	PSYGNOSIS	Une maniabilité atroce qui ruine l'intérêt du jeu.
PSYCHIC DETECTIVE		2	E.A	*C'est pas un jeu, c'est un film (mauvais de surcroît).*
PSYCHIC FORCE	9	2	TAITO	*Mauvaise exploitation du phénomène manga.*
PSYCHIC FORCE 2	41	6	TAITO	Pas super-beau, mais efficace.
PUMA STREET SOCCER	31	1	INFOGRAMES	Du foot à 2000km/h, injouable !
Q-BERT	41	3	HASBRO INTERACTIVE	Qu'est-ce que j'ai sommeil d'un coup !
QUAKE			GT INTERACTIVE	Une tuerie, à l'époque.
QUAKE 2	36	6	ACTIVISION	Un titre qui a pris un bon coup de vieux, mais n'en demeure pas moins agréable.
R-TYPE DELTA	31	7	IREM/SONY C.E.	Une technique excellente à réserver aux puristes.
R-TYPES	24	5	IREM	Un incontournable, uniquement pour les nostalgiques.
R/C STUNT COPTER	35	8	INTERPLAY	Très dur et unique en son genre. Pour les fans de modélisme uniquement.
RADIKAL BIKERS			INFOGRAMES	Un livreur de pizzas qui vous fera rapidement changer de menu.
RAGE RACER	11	7	NAMCO	Rapide et efficace, mais pas réaliste du tout.
RAGING SKIES	3	4	ASMIK	*Un jeu d'avion valable sur console !*
RAILROAD TYCOON II	40	5	TAKE 2 INTERACTIVE	Un jeu de gestion ferroviaire. Pour les cheminots.
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	39	9	ELECTRONIC ARTS	Tient superbement la route face aux gros titres.
RALLY CROSS	11	6	SONY C.E U.S.A	Pas de quoi laisser un souvenir impérissable.
RALLY CROSS 2	31	4	SONY C.E.	Encore plus mauvais que le premier.
RALLY MASTERS	42	4	INFOGRAMES	Une réalisation indigne de la PlayStation.
RAMPAGE THROUGH TIME			MIDWAY	Un jeu pour se défouler
RAMPAGE WORLD TOUR	15	2	GT INTERACTIVE	Aussi vieux qu'inintéressant.
RAPID RACER	13	7	SONY C.E.	Techniquement époustouflant, mais un peu ennuyeux…
RAPID RELOAD		3	SCEE	*Sympathique pour se défouler…*
RASCAL	19	6(7)	PSYGNOSIS	Une jouabilité mal réglée, irritante.
RAT ATTACK	34	6	MINDSCAPE	Confus mais quasiment unique.
RAYMAN		4	UBI SOFT	*Tellement dur mais tellement génial !*
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE	45	8	UBI SOFT	Beau, riche et assez difficile. Pour petits et grands.
RAY STORM	12	7	TAITO	Le meilleur du style rétro arcade.
RAY TRACERS	12	5	TAITO	Un Chase HQ un peu démodé…
RE-VOLT	35	4	ACCLAIM	Faux départ !
RE-VOLT 2 (R/C REVENGE)	45	5	ACTIVISION	Un tout petit jeu moyen.
READY 2 RUMBLE	37	6	MIDWAY	Un jeu moyen-bien et assez fun.
REBEL ASSAULT 2	10	4	LUCAS ARTS	Seulement pour les fans de la Guerre des Etoiles.
REBOOT	19	4	ELECTRONIC ARTS	Une maniabilité atroce qui flanque tout par terre.



INDEX

REEL FISHING	35	4	CRAVE ENTERTAINMENT	Vive la pêche à la grenouille !
RELOADED	7	2	GREMLIN	N'apporte rien par rapport à Loaded.
RENEGADE RACERS	37	6	VIRGIN	Un sous Crash Team Racing.
* RESCUE SHOT	43	6	NAMCO	Encore un des shoots signé Namco. Bof.
* RESIDENT EVIL	4	5	CAPCOM	Impossible de passer à côté d'une telle dose de sensations !
RESIDENT EVIL 2	19	8	CAPCOM	Élu indispensable cette année-là ! Frissons et actions garantis.
RESIDENT EVIL NEMESIS	40	9	EIDOS INTERACTIVE	Flippant et bon gameplay pour de l'horreur à l'honneur.
* RESIDENT EVIL SURVIVOR	44	3	EIDOS	Un titre mal réalisé et sans âme. A éviter !
RETRO FORCE (shoot)			**PSYGNOSIS**	
RETURN FIRE	4	5	TIME WARNER INTERACTIVE	Un jeu assez moche mais génial, surtout à deux.
RETURN FIRE 2 (action)			**MGM**	
REVOLUTION X		1	ACCLAIM	Heureusement que le groupe Aerosmith a prêté ses musiques !
* RIDGE RACER		4	NAMCO	Une course pure et dure à tenter absolument.
* RIDGE RACER REVOLUTION	2	4	NAMCO	Rien de neuf.
* RIDGE RACER TYPE 4	30	6	NAMCO	Il faut être mordu d'arcade.
RIOT	8	3	PSYGNOSIS	En attendant toujours la suite.
RISE OF THE ROBOTS 2		1	ACCLAIM	La suite du flop avec des robots en guise de combattants.
RISING ZAN	37	3	AGETEC	Aucun intérêt.
RISK	17	5	RUNECRAFT	L'adaptation du jeu de plateau. Plutôt réussie.
RIVAL SCHOOL	26	8	CAPCOM	Un soft fun, jouable et délirant. Très bon !
RIVAL SCHOOL 2 (combat)			**CAPCOM**	
RIVEN	19	7	CYAN/FUNSOFT	Des décors statiques mais d'une beauté hallucinante. Des énigmes difficiles.
* ROAD RASH	2	4	ELECTRONIC ARTS	Le Joe Bar Team vous attend de poing ferme.
* ROAD RASH 3D	21	7	ELECTRONIC ARTS	Un jeu de courses de motos drôle à jouer. Vitesse et action !
ROAD RASH JAILBREAK	40	3	ELECTRONIC ARTS	Un jeu de courses de motos qui donne sommeil.
ROADSTERS	37	4	TITUS	Un titre très superficiel qui n'apporte rien.
ROBOPIT			THQ	Un vrai massacre, pardon, un jeu de massacre…
ROBOTRON X		1	GT INTERACTIVE	Conseillé aux collectionneurs de vieux jeux.
ROCK&ROLL RACING 2	18	5	INTERPLAY	Beaucoup trop répétitif.
ROGUE TRIP	25	3	GT INTERACTIVE	Marrant les deux premières minutes.
ROLLCAGE	28	8	PSYGNOSIS	Vitesse et acrobaties incroyables. Un titre qui ne laisse pas indifférent.
ROLLCAGE STAGE 2	40	8	PSYGNOSIS/SONY CE	Une suite très réussie de grande qualité.
RONALDO V-FOOTBALL	44	6	INFOGRAMES	Un peu de technique pour ces joueurs méconnaissables.
RONIN BLADE	36	6	KONAMI	Si vous n'avez rien d'autre à vous mettre sous la dent…
ROSCO MC QUEEN	13	6	SONY C.E.	Backdraft à la maison.
ROSWELL 3D	8	5	LE UNE INTERACTIVE	Très difficile à trouver…
RUNNING WILD	29	4	ELECTRONIC ARTS	Une bonne idée mais pas aboutie.
RUSHDOWN	25	4	CANAL+ MULTIMEDIA	Du sport extrême plutôt gonflant.
S.C.A.R.S.	23	7	UBI SOFT	Rapide, bien fait, et surtout jouable à quatre sur une console !
SATOTEUR (Ac/Av)			**EIDOS**	
SAGA FRONTIER 2	41	7	SQUARE EUROPE	Une belle réalisation pour cette aventure captivante.
SAMPRAS EXTREME TENNIS	4	4	CODEMASTERS	Beau, [illegible], très agréable.
SAMURAI SHODOWN 3	8	2	SONY CE	Une adaptation décevante du jeu SNK.
* SAN FRANCISCO RUSH	22	1	MIDWAY	En dessous de tout.
SCREAMERS 2 (course)			**VIRGIN I.E**	
SEA BASS FISHING				
SENTINEL RETURNS	22	6	PSYGNOSIS	Dépassé et injouable à la souris.
SHADOW GUNNER	26	3	UBI SOFT	A éviter, insipide au possible.
SHADOW MADNESS	40	5	SONY CE	Un RPG sans grand intérêt.
SHADOW MASTER	16	6	HAMMERHEAD/PSYGNOSIS	Une réalisation à la hauteur, mais ce n'est pas le cas du reste.
SHADOWMAN	35	3	ACCLAIM	Lent, moche et saccadé.
SHANGAI TRUE VALOR	33	4	SUNSOFT	Un casse-tête tout bête.
SHAOLIN			THQ	Un jeu de combats bien mal réalisé.
SHELLSHOCK		3	CORE DESIGN	Ambiance rap et pilotage de tanks au programme.
* SHERIF FAIS-MOI PEUR	43	3	UBI SOFT	A pleurer, quand on se souvient de la série !
SHOCKWAVE ASSAULT		1	ELECTRONIC ARTS	Plat et pénible de A à Z.
SILENT BOMBER	44	8	VIRGIN INTERACTIVE	Un jeu d'action de qualité.
SILENT HILL	33	8	KONAMI	Le plus glauque de sa catégorie. Prenant et angoissant.
SIM CITY 2000	7	4	MAXIS	Intéressant : faire prospérer une ville sans dessous de table.
SKELETON WARRIORS		3	PLAYMATES	Même ambiance que dans le dessin animé, la 3D en plus.
SKULL MONKEYS	16	7	NEVERHOOD	Une ambiance bizarre, une ligne graphique originale. Bonne durée de vie.
SLAM JAM 96		2	CRYSTAL DYNAMICS	La NBA sans les stars, mais avec le plaisir.
SLAMSCAPE	8	1	VIACOM NEWMEDIA	Sans intérêt.
* SLED STORM	35	7	ELECTRONIC ARTS	Un excellent jeu atypique.
SMALL SOLDIERS	26	6	ELECTRONIC ARTS	Pas désagréable, sans plus.
SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING	45	4	CRAVE ENTERTAINMENT	Un sous Sled Storm.
* SNOW RACER 98	18	7	OCEAN INFOGRAMES	Réussi, mais incomplet.
* SOUL BLADE	9	5	NAMCO	Excellent pour les fans d'armes blanches.
SOUTH PARK	36	2	ACCLAIM	Un Doom-like totalement débile et inutile.
SOUTH PARK RALLY	39	4	ACCLAIM	Ne mérite pas de s'y attarder.
SOVIET STRIKE	6	4	ELECTRONICS ARTS	Palpitant d'actualité, innovant : digne de ses ancêtres.
SPACE DEBRIS	39	4	SONY CE	Un sous-Colony Wars.
SPACE HULK	4	3	ELECTRONIC ARTS	Un beau concept gâché par la réalisation.



SPACE INVADERS	35	1	ACTIVISION	Aucun plaisir de ce jeu pour cet ancêtre réactualisé.
SPACE JAM	9	2	WARNER BROS / ACCLAIM	*La Warner sous-représentée*
SPAWN THE ETERNAL	20	1	SONY CE	A mourir de rire, tellement c'est absurde.
SPEC OPS	40	3	TAKE 2 INTERACTIVE	Mauvais gameplay, décevant et ultra-énervant.
SPEED FREAKS	34	7	SONY C.E	Amusant, surtout à plusieurs.
SPEEDSTER	9	3	PSYGNOSIS	*Se démarque des autres du genre, mais pas en mieux.*
SPICE WORLD	22	3 (7)	SONY CE	Pour les fans, peut-être, pour les autres, c'est ridicule.
SPIDER	9	3	BMG INTERACTIVE	*Un bon jeu, mais trop concurrencé.*
SPIDER MAN	45	7	ACTIVISION	Une bonne adaptation de la série.
SPIN JAM			UBI SOFT	Un puzzle dans des pétales.
SPIRAL SAGA (ac/av)			**SONY**	
SPORT CAR GT	30	0	ELECTRONIC ARTS	Zéro, nul…
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	8	2	VIRGIN IE	*Le plus mauvais du genre.*
SPYRO THE DRAGON	25	7	SCEE	Il séduira avant tout les plus jeunes, mais surprendra aussi leurs aînés.
SPYRO 2 RIPTO'S RAGE	36	7	SONY CE	Toujours aussi mignon, un bon investissement.
SPYRO YEAR OF THE DRAGON	47	7	SONY C.E.	Le plus complet des trois. Manque maintenant l'originalité.
STARBLADE ALPHA	1	3	NAMCO	*Un jeu traditionnel, 3D en plus.*
STARFIGHTER 3000		2	TELSTAR	*Un jeu intéressant mais pas vraiment soigné…*
STAR GLADIATOR	6	4	CAPCOM	*Quand Capcom se met à la 3D, ça fait du bien.*
STAR IDOM		5	SONY C.E	Un sous-Colony Wars Red Sun.
STAR OCEAN THE SECOND STORY	42	7	SONY CE	Un RPG long et complexe. Agréable.
STAR TREK: INVASION	45	5	ACTIVISION	Un autre sous-Colony Wars Red Sun.
STAR WARS	20	2	LUCAS ARTS	Un mauvais jeu de baston sombre aux décors minables.
STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES	43	4	UBI SOFT	Sans la licence, il ne reste pas grand-chose.
STAR WARS LA MENACE FANTOME	36	4	LUCAS ARTS	Un titre qui n'a pour lui que l'univers Star Wars.
STARWINDER			MINDSCAPE	Pas de quoi décrocher les étoiles. Bien au contraire.
STEEL HARDINGER	7	3	MINDSCAPE	*Pas de quoi fouetter un masochiste !*
STEEL REIGN	17	5	CHANTEMAR CREATIONS	Un jeu de tir pas très convaincant.
STORM			**ELECTRONIC ARTS**	
STREAK	26	2	GT INTERACTIVE	Pour surfer sur la médiocrité !
STREET FIGHTER ALPHA	3	4	CAPCOM	*Le meilleur jeu de combat en 2D jusqu'à sa suite.*
STREET FIGHTER ALPHA 2	6	4	CAPCOM	*Un bon jeu en 2D, avec de nouveaux persos.*
STREET FIGHTER ALPHA 3	31	8	CAPCOM VIRGIN I.E.	Le haut de gamme.
STREET FIGHTER COLLECTION	18	6	CAPCOM	Les premiers titres de la saga compilés pour les nostalgiques.
STREET FIGHTER COLLECTION 2	30	2	CAPCOM/VIRGIN INTERACTIVE	Une compilation minable
STREET FIGHTER EX + ALPHA	12	8	CAPCOM/ARIKA	Ou comment relancer une série qui s'essouffle.
STREET FIGHTER EX 2	43	6	VIRGIN INTERACTIVE	Une adaptation bâclée.
STREET FIGHTER REAL			**CAPCOM**	
STREET FIGHTER THE MOVIE			ACCLAIM	Ben ouais, on obtient pas toujours la qualité !
STREET RACER	6	4	UBI SOFT	*C'était le plus convivial des jeux de bagnoles*
STREET SCOOTERS	47	1	EON DIGITAL	A la benne !
STREET SKATER	29	4	ELECTRONIC ARTS	Un titre éphémère.
STREET SKATER 2	42	5	ELECTRONIC ARTS	Pas indispensable.
STRIDER 1&2	47		CAPCOM	Moyen.
STRIKER 96		3	WARNER BROS	*Un jeu de foot arcade proche de Kick Off.*
SUBI	23	3	SCEE	Un titre musical planant, mais lassant.
SURF RIDERS		1	UBI SOFT	Lâchez vite l'affaire !
SUIKODEN	8	4	KONAMI	*Après avoir fini FFVII.*
SUIDOKEN 2	45	8	KONAMI	Passionnant, captivant et émouvant.
SUPER FOOTBALL CHAMP			EIDOS	Vous avez dit ?
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	9	3	VIRGIN IE	*Pas le meilleur des clones de Tetris.*
SUPER SONIC RACERS	6	3	MINDSCAPE	*Une réponse sympathique de MicroMachines.*
SUPERBIKE 2000	41	2	EA SPORTS	Que du pas bon !
SUPERCROSS 2001	40	3	ELECTRONIC ARTS	Que du pas bon, deuxième !
SWAGMAN	10	6	EIDOS	Bon dosage des genres, mais un look trop simplet.
SYDNEY 2000	45	5	EIDOS	Beaucoup trop d'imperfections à tous les niveaux.
SYNDICATE WARS	10	5	BULLFROG	Dommage qu'il soit si difficile.
SYPHON FILTER	33	7	SONY CE	Une recette qui fonctionne à merveille.
SYPHON FILTER 2	41	7	SONY CE	Aussi efficace que le premier.
T.MEK				
T'AI FU	30	7	DREAMWORKS	Un soft varié et original.
TAIL CONCERTO	26	7	BANDAI	Humour, actions et émotions. Agréable.
TALES OF DESTINY			**NAMCO**	
TANK RACER			GROLIER INTERACTIVE	
TARZAN	36	7	DISNEY INTERACTIVE	Un bon jeu de plate-forme bien foutu.
TEAM BUDDIES	45	6	SONY C.E	Confus mais rigolo. Dommage.
TEKKEN	1	5	NAMCO	*Le jeu en 3D révolutionnaire en 96…*
TEKKEN 2	5	5	NAMCO	*Encore plus de persos et encore plus beau.*
TEKKEN 3	23	8	NAMCO	Pas besoin de le présenter…
TELEFOOT MANAGER	35	6	UBI SOFT	Un titre assez riche et complet.
TEMPEST X3	7	1	INTERPLAY	*Même les nostalgiques n'en voudront pas.*
TEN PIN ALLEY	8	1	ELECTRONIC ARTS	*Trop mauvais, et trop mauvais.*
TENCHU	25	7	SONY MUSIC	Un jeu d'ambiance avant tout, pour les amateurs de furtivité et d'assassinat.

Sensations à la Chaîne

Sortie Nationale le 15 novembre 2000

Christophe C. 24 ans, Production MCM

Tribu - Photo Lionel Cadiou

L'ART DE LA GUERRE sur MCM

À l'occasion de la sortie du nouveau film de Wesley Snipes le 15 novembre 2000, Vérane vous dévoilera les dessous de "L'ART DE LA GUERRE" le samedi 11 novembre à 16h30 dans Cinémascope.
Rediffusions : dimanche 12/11 à 11h30 et vendredi 17/11 à 22h00.

mcm
www.mcm.net

MCM est disponible sur CANALSATELLITE LE MEILLEUR DU NUMERIQUE 08 36 68 03 45 (2,21 F la mn) - www.canalsatellite.fr

TENCHU 2	45	8	ACTIVISION	Une grosse durée de vie pour ce titre très marquant.
TENNIS ARENA	14	8	UBI SOFT	Le meilleur jeu de tennis avant Yannick Noah.
TERRACON	45	6	SONY C.E	Une bonne technique et une réalisation, mais beaucoup trop répétitif.
TEST DRIVE OFF-ROAD	10	2	EIDOS	Une catastrophe tout simplement.
TEST DRIVE 4	14	7	ELECTRONIC ARTS	Dans la lignée de Need for Speed.
TEST DRIVE 4X4	26	3	ELECTRONIC ARTS	Techniquement dépassé et gameplay raté.
TEST DRIVE 5	25	3	ACCOLADE	Accolade aurait dû partir en retraite anticipée.
TEST DRIVE 6	42	4	CRYO INTERACTIVE	Hormis le fun, tout le reste est mauvais.
TETRIS PLUS	14	7	JVC/VIRGIN I.E	Le digne représentant du jeu culte.
THE CLOCK TOWER	16	6	HUMAN	L'assassin aux ciseaux fait plus rigoler que peur.
THE CROW CITY OF ANGELS	10	1	ACCLAIM	Ri-di-cule !
THE ELEVEN HOUR			**TRILOBYTE**	
THE GRANSTREAM SAGA	29	4	SONY CE	Techniquement dépassé et un scénario linéaire.
THE INCREDIBLE HULK	8	1	EIDOS INTERACTIVE	*Ch'uis vert.*
THE LAST DYNASTY	7	1	SIERRA	*Aucune comparaison possible avec Colony Wars.*
THE LAST REPORT	15	6	MICROIDS	Trop lent pour passionner les non-amateurs d'aventure.
THE LOST VIKINGS II	8	4	INTERPLAY	*Original et prenant.*
THE NEXT TETRIS	36	7	HASBRO INTERACTIVE	Un Tetris bien foutu, pour jouer seul ou à plusieurs.
THE NOTE	16	3	SUNSOFT	Un sous-Resident Evil. Raté en plus.
THE RAIDEN PROJECT	1	3	SEIDU KAIHATSU	*Dans la plus pure tradition du genre…*
THE RAVEN PROJECT	11	3	CRYO INTERACTIVE	Loin d'être le meilleur jeu de tir…
THE UNHOLY WAR	25	6	EIDOS INTERACTIVE	Limité au niveau stratégique, mais un concept bâtard intéressant.
THEME HOSPITAL	18	7	ELECTRONIC ARTS	Gérer un hôpital délirant… amusant mais pas sensationnel.
THEME PARK		4	ELECTRONIC ARTS	*Achetez, gérez, développez, vendez, rigolez.*
THEME PARK WORLD	41	6	ELECTRONICS ARTS	Une évolution avec la 3D. Pour les gestionnaires en herbe.
THUNDERHAWK 2	2	2	CORE DESIGN	*Un jeu hélas vite parcouru…*
TIGER SHARK			GT INTERACTIVE	Une petite menace à ne pas prendre à la légère !
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	27	6	ELECTRONIC ARTS	Dans la lignée des épisodes précédents. Facultatif.
TIGER WOODS PGA 2	40	5	EA SPORTS	Une interface lourdingue et des décors pixellisés.
TIGNES MTV SNOWBOARDING	38	7	THQ	Un bon jeu de glisse.
TILT !			VIRGIN I.E	Fini le bon vieux temps !
TIME COMMANDO	5	5	ADELINE SOFTWARE	*Un fabuleux voyage dans les arcanes du temps !*
TIME CRISIS	15	8	NAMCO	Le meilleur shoot subjectif sur PlayStation.
TIMESHOCK !	18	5	EMPIRE INTERACTIVE	Bon, mais une seule table.
TINY TANKS	39	4	SONY CE	Un jeu kleenex.
TITAN WARS	7	1	CRYSTAL DYNAMICS	*Allez voir ailleurs…*
TOBAL N°1	7	5	SQUARESOFT	*Le plus technique de son époque.*
TOBAL N°2			**SQUARESOFT**	
TOCA TOURING CAR	15	8	CODEMASTERS	Un des plus réalistes jeux de voitures.
TOCA 2 TOURING CARS	26	7	CODEMASTERS	La 3e place du podium après GT et Colin McRae.
TOCA WORLD TOURING CARS	45	8	CODEMASTERS	Un gameplay plus abordable que les volets précédents.
TOKYO HIGHWAY BATTLE	12	1	THQ	Lent, laid, ennuyeux.
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX	38	3	RED STORM	Parfois, le PC, ça a du bon.
TOMB RAIDER	6	5	CORE DESIGN	*Indiana Jones, c'est vous : aventure et dépaysement garantis.*
TOMB RAIDER 2	15	9	EIDOS	Encore plus poussé que le premier. Lara y est encore plus belle.
TOMB RAIDER III	26	7	EIDOS	Les fans adoreront, mais n'y trouveront rien de neuf.
TOMB RAIDER LA REVELATION FINALE	37	7	EIDOS	Le quatrième de la série…
TOMBI	23	6	KONAMI	Un cocktail réussi, mais assez difficile et inégal.
TOMBI 2	43	7	SONY C.E	Un gameplay un peu ardu, mais de longues heures de jeu une fois habitué.
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	35	8	ACTIVISION	Le maître incontesté de la catégorie.
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	46	8	ACTIVISION	Le retour du maître. Le top.
TOONENSTEIN	46	6	VIRGIN	Toon toujours !
TOP GUN	5	3	SPECTRUM HOLBYTE	*Avec les images du film, sans Tom Cruise.*
TOSHINDEN 2	2	4	TAKARA	*Le même avec de nouveaux combattants.*
TOSHINDEN 3	13	4	TAKARA	Aucune évolution depuis le premier.
TOTAL ECLIPSE TURBO			CRISTAL DYNAMIC	Un shoot insignifiant.
TOTAL NBA 96	2	4	SONY C.E	*Tout simplement le meilleur du basket en 96.*
TOTAL NBA 97	8	5	SONY CE	*L'un des meilleurs, tout juste dépassé par NBA Live'98.*
TOTAL NBA 98	21	7	SONY INTERACTIVE STUDIOS	Un très bon titre, mais devancé par NBA Live 98.
TOY STORY 2	39	7	ACTIVISION	Bonne réalisation, mais relativement difficile pour les plus jeunes.
TRACK & FIELD INTERNATIONAL		4	KONAMI	*Fabuleux à plusieurs.*
TRACK & FIELD 2	40	5 (7)	KONAMI	Ressemble à tout sauf à de la simulation. Uniquement à plusieurs et encore…
TRANSPORT TYCOON	9	2	MICROPROSE	*Préférez-lui Sim City sans hésitation.*
TRAP RUNNER	32	3	KONAMI	Une production de seconde zone développée sans aucune logique.
TRASH IT	10	3	WARNER INT.	Comme son nom l'indique !
TRASHER SKATE AND DESTROY	39	5	ROCKSTAR	Un sous-Tony Hawk, avec les flics à vos trousses en fin de run.
TREASURES OF THE DEEP	21	4	NAMCO	Pour les fans d'Abyss et du Grand Bleu à la limite. Sinon, à oublier.
TRIBAL			RADICAL ENTERTAINMENT	Mauvaise action.
TRICK'N SNOWBOARDER	37	4	CAPCOM	Encore un de ces jeux de glisse dont on se passerait bien.
TRILL KILL			**VIRGIN I.E**	
TRUE PINBALL	3	3	OCEAN	*Quatre tableaux inégaux mais bons en moyenne.*
TUNNEL B1		4	OCEAN	*Un émule de WipEout mâtiné d'action corsée.*
TURBO RACING	14	7	OCEAN	Un bon jeu, mais très concurrencé.
TWISTED METAL	1	3	SONY	*On roule et écrase tout : super.*

TWISTED METAL WORLD TOUR	7	3	SCEA	[illegible]
UEFA 2000	41	4	EIDOS	Mou et sans profondeur de jeu.
UEFA CHAMPIONS LEAGUE'99	31	4	EIDOS	Toujours aussi mauvais.
UEFA STRIKER	35	4	INFOGRAMES	A mettre sur le banc de touche.
UM JAMMER LAMMY	38	8	SONY CE	Le digne successeur de Parappa le rapper.
URBAN CHAOS	41	6	EIDOS	Un mélange de 3 genres assez réussi.
V-BALL BEACH VOLLEY HEROES	22	5	FUNSOFT	Le seul représentant, en son temps, mais ne va pas très loin !
V-BEACH VOLLEYBALL			INFOGRAMES	Hyper-répétitif. A réserver aux nostalgiques des bornes d'arcades du bon vieux temps.
V-RALLY	10	8	INFOGRAMES	Difficile à apprivoiser, mais le meilleur pour le rallye !
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2	33	9	INFOGRAMES	Le meilleur de sa catégorie, il corrige les défauts du premier.
V-TENNIS	10	2	ACCLAIM	Faites comme s'il n'existait pas.
V2000	25	3	GROLIER INTERACTIVE	Une maniabilité atroce qui met tout par terre.
VAGRANT STORY	43	9	SQUARE EUROPE	Un Metal Gear version Moyen-Age. Excellent.
VAMPIRE HUNTER D	42	5	JVC	Une mauvaise jouabilité pour ce jeu un peu vide.
VANDAL HEARTS	9	4	KONAMI	[illegible]
VANDAL HEARTS 2	41	7	KONAMI	Cette suite tient toutes ses promesses. Beaucoup de charme.
VERSAILLES	15	7	CRYO INTERACTIVE	Historiquement très fidèle, mais très particulier.
VERSUS	21	3	THQ	K.-O. au premier round face à ses camarades.
VIB RIBBON	45	7	SONY C.E	Personnellement, je préfère " L'Alinéa ".
VICTORY BOXING 2	25	3	J.V.C	K.-O.
VICTORY BOXING 3	42	3	JVC	Arrêtons le massacre ! Où est l'éponge ?
VICTORY BOXING '97	7	2	JVC/VIRGIN I.E	*Dommage que le genre ne fût pas mieux représenté.*
VIEW POINT	1	4	ELECTRONIC ARTS	*Si beau et si dur.*
VIGILANTE 8	21	7	ACTIVISION	Réalisation de qualité et gameplay fun, pour des combats de véhicules réussis.
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE	38	5	ACTIVISION	N'apporte rien de plus que le premier opus.
VIPER	23	3	OCEAN	Vieux, ennuyeux, à éviter.
VIP SOCCER			**VIRGIN I.E**	
VIRTUAL GOLF			**KONAMI**	
VIRTUAL POOL	8	3	INTERPLAY	*Plus très convaincant.*
VIRUS 2000			GROLIER INTERACTIVE	Mieux vaut regarder un bon film !
VIRUS, IT IS AWARE	33	1	CRYO	A vous refiler une maladie !
VMX RACING	15	3	PLAYMATES INTERACTIVE	Aucune chance face à Moto Racer.
VR BASEBALL	11	5	VR SPORTS	Pas top à l'époque.
WARCRAFT 2			ELECTRONIC ARTS	Un très bon jeu de stratégie temps réel à son époque.
WARGAMES	22	6	MGM INTERACTIVE	Peu de stratégie, mais néanmoins intéressant.
WARGODS	12	3	MIDWAY	Quelle horreur !
WARHAWK	1	2	SONY I.S	*Génial mais vite surclassé par de nombreux autres jeux.*
WARPATH JURASSIC PARK	37	4	DREAMWORKS	Aucun plaisir de jeu.
WARZONE 2100	31	7	EIDOS	Un jeu de stratégie digne de porter les couleurs de la PlayStation.
WCW MAYHEM	36	6	EA SPORT	Enfin, un jeu de catch potable !
WCW NITRO	21	3	THQ	Un catch bourrin, pas drôle, voire radicalement inintéressant.
WCW VS THE WORLD	16	1	THQ INTERNATIONAL	Pffff ! Décidément, à jeter aux ordures.
WCW/NWO THUNDER	30	3	T.H.Q.	Vive les pixels…
WHIZZ		1	KONAMI	*La copie conforme du jeu 16 bits : arnaque ?*
WILD 9	24	5	SHINY	Très joli, mais aussi très vite ennuyeux.
WILD ANIMALYMPICS			TITUS	Sympatoche pour son époque révolue.
WILD ARMS	27	7	SONY CE	Un scénario fouillé et une bonne réalisation. De la qualité.
WILD RAPIDS			EON DIGITAL	Pour ceux que le kayak intéressent.
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS		2	WILLIAMS	*Six vieux jeux à succès réunis : [illegible]*
WING COMMANDER 3	3	5	ORIGIN	*Le film-jeu avec Luke Skywalker himself.*
WING COMMANDER 4	11	7	ELECTRONIC ARTS	De belles vidéos…
WING OVER			JVC	Mauvaise simulation de vol.
WIPEOUT		4	PSYGNOSIS	*Un bond vers le futur à très grande vitesse.*
WIPEOUT 2097	6	4	PSYGNOSIS	*Des circuits différents, de nouvelles armes, mieux quoi !*
WIP3OUT	34	7	PSYGNOSIS	Reste un WipEout. Rien de nouveau.
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	44	7	CODEMASTERS	Une excellente simulation pour tous niveaux.
WORLD SOCCER			**BMG INTERACTIVE**	
WORLD LEAGUE BASKETBALL			**MINDSCAPE**	
WORLD LEAGUE SOCCER 98	21	6	EIDOS	Un titre satisfaisant mais il ne fait pas le poids face à ceux E.A Sports.
WORLD LEAGUE SOCCER 99			**EIDOS**	
WORMS	1	5	OCEAN	*Pour une fois que vous pouvez [illegible]*
WORMS ARMAGEDDON	36	7	HASBRO INTERACTIVE	Uniquement en multi-joueurs, mais alors quelle éclate !
WORMS PINBALL	37	6	INFOGRAMES	Correct mais lassant.
WRECKIN' CREW			TELSTAR	Un jeu de bagnoles sans intérêt.
WWF WRESLTEMANIA	1	4	ACCLAIM	*Défoulant, prenant et jouable : le top du catch.*
WU TANG SHAOLIN STYLE			ACTIVISION	Pourquoi certains prêtent-ils leur nom à des nullités !
WWF ATTITUDE	34	3	ACCLAIM	Ridicule comme les tenues des combattants.
WWF IN YOUR HOUSE	12	2	ACCLAIM	Aussi ridicule qu'en vrai.
WWF SMACK DOWN	41	6	THQ	Un titre qui satisfera les amateurs de gros bras.
WWF WAR ZONE	23	4	ACCLAIM	Même les amateurs de catch risquent d'être déçus…
X2	6	3	OCEAN	*Meilleur techniquement que ludiquement.*
X-COM : ENNEMY UNKNOWN		3	MICROPOSE	*Objectif : stopper l'invasion alienne.*
X-COM 2 : TERROR OF THE DEEP		2	MICROPOSE	*[illegible]*

X GAMES PRO BOARDERS	29	4	DISNEY INTERACTIVE	Pour les collectionneurs de jeux de snow ratés.
X-FILES	34	6	SONY CE	Technique et réalisation irréprochables, mais c'est un film interactif...
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	19	6	ACCLAIM	Une adaptation moyenne du hit d'arcade de Capcom.
X-MEN MUTANT ACADEMY	45	6	ACTIVISION	Une technique faible, mais les amateurs trouveront leur marque.
X-MEN VS STREET FIGHTER	23	6	CAPCOM	Un titre accrocheur, mais loin de sa version originale.
XENA LA GUERRIERE	36	6	ELECTRONIC ARTS	Pour les amateurs de la série. Un peu trop classique.
XENOCRACY	22	2	GROLIER INTERACTIVE	Un mix entre tir et stratégie qui manque singulièrement de finition.
THE ULTIMATE SOLAR WAR				
XEVIOUS 3D/G+	13	1	NAMCO	Bien trop antique.
YANNICK NOAH AST 2000	43	7	UBI SOFT	Domine toujours sa catégorie.
YANNICK NOAH AST 99	25	8	UBI SOFT	LA simulation de tennis PlayStation.
YOUNG BLOOD (ac/av)			**GT INTERACTIVE**	
YUSHA	14	5	VIRGIN I.E	Aussi saccadé qu'inintéressant.
YVZ MUSIC ANIMATION (musique)			**SONY**	
Z	15	5	BITMAP BROTHERS	Un concept intéressant, mais limité.
ZERO DIVIDE		2	3DO	*La 3D ne suffit pas à faire un bon jeu...*
ZERO DIVIDE 2	25	2	ZOOM	Les robots sont vraiment rouillés.
ZIDANE FOOTBALL				
NET YAROZE				
A DOG TALE	16			
BETWEENT THE EYES	15			
BLITTER	27			
BOUNCER 2	18			
GRAVITATION	22			
GOOD TO BE ALIVE	25			
HAUNTED MAZE	25			
HOVER CAR RACING	23			
PSYCHON	23			
PUSHY 2	24			
ROCKS AND GEMS	21			
SUPER DUB	29			
TERRA INCOGNITA	20			
THE INCREDIBLE CONEMAN	20			

Résident 3 : Un incontournable toujours d'actualité pour cette fin d'année.

GT2 : Le plus grand jeu de voitures de tous les temps.

Commentaire d'une note basée sur 5 : en Italique
Commentaire d'une note basée sur 10 : En normal
Jeux annoncés mais jamais sortis : en gras

MOBILISATION GENERALE

JOUEURS, JOUEUSES

Pour son « Service Soluces », la rédaction de PlayStation Magazine recherche des collaborateurs pour qui les jeux vidéo n'ont aucun secret.

IL FAUDRA

- Avoir du temps libre
- Posséder une PlayStation évidemment (autres consoles bienvenues)
- Etre équipé d'un PC avec E-MAIL et savoir surfer sur le NET
- Avoir de bonnes connaissances en anglais (japonais très apprécié) et aussi un bon niveau en français.
- Etre sérieux et avoir le sens des responsabilités

Si vous vous êtes reconnu(e) dans cette description, envoyez votre candidature détaillée à

PlayStation Magazine
Opération Soluces
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret cédex

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour **245 F** au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n°

Expire le : Signature :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Sexe : ❑ M ❑ F

PSQ 47

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 93 41 10. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

GAGNEZ

1 DREAMCAST

+

- VIRTUA TENNIS
- CRAZY TAXI
- RESIDENT EVIL : CODE VERONICA

sur la ligne des jeux vidéo

08 36 68 75 00 2,23 F/MIN

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur consoles

Nouveau ! LE FORUM

La ligne pour parler en direct entre joueurs

••••• Échanger des astuces •••••
••••• S'entraider sur les jeux •••••
••••• Trouver une PlayStation 2 ? •••••
••••• Pour trouver des jeux pas chers •••••
••••• Échanger ou vendre des jeux et des consoles •••••

LE FORUM

AVEC LA PARTICIPATION DE Joypad PlayStation

sommaire CD DÉMOS

Pour finir l'année en beauté, un CD composé de multiples jeux et vidéos. De quoi voir tout ce qui se fait sur PlayStation. Dès le mois prochain, vous retrouverez le CD de démos PlayStation dans PS one Magazine. Un CD de démos PlayStation 2 accompagnera, quant à lui, PlayStation 2 Magazine. D'autres surprises vous attendront.

CRASH BASH

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : MULTI-ÉPREUVES
POUR 1 À 4 JOUEURS

Crash Bash vous met dans la peau des zigotos de l'univers déjanté de Crash Bandicoot. Il s'agit d'un soft qui vous propose d'effectuer de petites épreuves seul ou à plusieurs de préférence. Bien entendu, vous pouvez incarner Crash ou encore le très furax Docteur Néo Cortex, sans oublier les autres énergumènes de la série. La démo dispose de deux épreuves : le Logo Painter et le Polar Panic. Dans ce premier, vous devez repeindre les cases de vos ennemis en déplaçant simplement votre perso dans l'arène, et récupérer des caisses pour valider votre couleur. Pour corser le tout, des bonus vous permettent autrement d'envoyer des missiles dans la tronche de vos adversaires ou de bénéficier de la vitesse de déplacement temporaire. Stratégiquement, je vous conseille de foncer en priorité sur les icônes des flèches pour instantanément repeindre une ligne entière de l'arène. Le mode Polar Panic, quant à lui, consiste à faire sortir de la surface de combat vos belligérants en les bousculant violemment à la manière des rituels sumotoris. Pour l'occasion, vous chevaucherez de petits ours blancs dont la caractéristique sera de… déraper sur la glace ! Ben oui, sinon la vie serait trop facile ! Pour accroître le côté sadique de la chose, des options se révéleront fort utiles pour damer le pion à vos concurrents. Cela ira de « l'aplatissage par enclume » au classique foudroiement des familles. Vous aurez le choix des armes ! Unique et à mourir de rire, surtout à plusieurs.

COMMANDE POUR LE LOGO PAINTER :
● ..... TIRER DES MISSILES
START+SELECT : REVENIR AU MENU PRINCIPAL

COMMANDE POUR LE POLAR PANIC :
● ..... SE RUER SUR UN ADVERSAIRE OU SE RÉVEILLER D'UN ÉTOURDISSEMENT
START+SELECT : REVENIR AU MENU PRINCIPAL

LEGEND OF DRAGOON

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : JEU DE RÔLE
POUR 1 JOUEUR

Revenons à des titres plus classiques avec ce Legend of Dragoon, un jeu de rôles d'heroïc fantasy. Pour vous « faire la patte » à l'interface du soft, vous trouverez deux options didactiques (Dragoon et Addition) qui vous révéleront les subtilités de vos personnages (magies, transformations, attaques…). Autrement, les parties alternent des phases en temps réels (pendant lesquelles vous déplacez vos trois combattants) et des séquences de combats dans la plus pure tradition des RPG. C'est-à-dire avec une gestion des points des caractéristiques de vos protagonistes et des assauts par tour, à la manière d'un jeu de plateau. Sinon, la spécificité du titre réside dans les transformations de vos personnages qui, lorsqu'ils gagnent assez de points d'expérience, peuvent se métamorphoser en guerrier-dragon. Cet état leur confère bien entendu des pouvoirs plus dévastateurs. Doté d'un système très simple en ce qui concerne la prise en mains, il suffit tout bonnement de suivre les indications à l'écran. Les mises en scène des sorts restent impressionnantes avec une mention spéciale pour « l'attaque lunaire » ! Le trip est garanti !

● ..... VALIDER UN CHOIX
● ..... À MAINTENIR POUR COURIR
● ..... INVENTAIRE ET CONFIGURATION DES PERSONNAGES
START+SELECT ..... REVENIR À L'ÉCRAN PRINCIPAL

SYDNEY 2000

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
GENRE : ÉPREUVES SPORTIVES
POUR 1 À 2 JOUEURS

Si la fin des derniers Jeux Olympiques vous a laissé un arrière-goût d'amertume, il vous reste toujours cette démo de Sydney 2000 pour réécrire l'Histoire. Du moins la vôtre. Dans la grande mouvance des jeux à la Track & Field qui usent les touches des manettes, ce titre d'Eidos Interactive ne fait lui aussi, pas dans la dentelle. Une petite épreuve de 110m haies ça vous tente ? Et ben, c'est parti mon kiki ! Attendez que votre gars se place tranquillement sur le starting-block avant de pomper sur les touches ● et ●. Prêt… Partez ! Pressez alternativement sur les boutons ● et ● pour courir et utilisez la touche ● pour franchir les haies. Mmmmhhh… je vois que question timing, c'est pas la joie. O.K. je vais vous révéler mon grand secret pour remporter la joute. Pour ne pas s'emmêler les pieds dans les obstacles, pressez sur ● lorsque votre sportif se trouve au milieu des deux haies (la première et la seconde par exemple). Vous verrez, le challenge s'avèrera bien plus abordable grâce à cette technique. Autrement, après un certain nombre de parties, l'interface du CD de démos vous oblige à « reseter » votre console. Ne flippez pas, c'est normal. En gros, il est inutile d'appeler à la rédaction pour se plaindre d'un hypothétique problème à ce sujet. Voilà, bon ben, je vais vous laisser et m'atteler à mon nouveau record du monde…

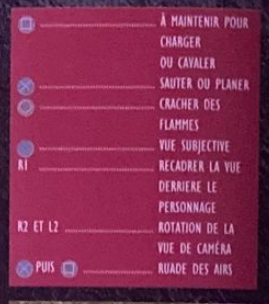
● OU ✕ ..... COURIR
● ..... SAUTER
RESET ..... POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL DU CD DE DÉMOS

PLAYSTATION MAGAZINE A ÉCOUTÉ

SPYRO 3 : L'ANNÉE DU DRAGON

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : PLATES-FORMES
POUR 1 JOUEUR

Le troisième épisode du jeu préféré des p'tits bouts est de retour ! Les œufs de la terre des dragons ont été dérobés pour la millième fois par une méchante sorcière. Elle compte utiliser cette nouvelle génération de reptiles pour en faire des esclaves. Vous l'aurez constaté par vous-même, le scénario ne fait toujours pas preuve de grande originalité. En revanche, la réalisation technique du jeu est toujours aussi « tape-à-l'œil » avec des couleurs pastel et un moteur 3D d'excellente facture. La démo recèle trois niveaux hétéroclites. Dans le stage du Skatepark, vous devez récupérer des gemmes en empruntant les modules grâce à votre planche à roulettes. Attention, lorsque vous retombez mal dans l'axe des trucks après un trick, vous perdez automatiquement votre skate. Heureusement, il est possible de remonter indéfiniment sur une board en passant dans l'option dédiée. Le niveau du cratère est, quant à lui, plus conventionnel. Retenez juste que les ennemis en armures résistent aux flammes mais craignent vos ruades pour triompher. Pour finir, le troisième stage vous fait découvrir les affres de l'inertie aquatique puisque l'essentiel du niveau se déroule sous l'eau. Il est possible de défoncer les portes en bois des bâtisses pour ouvrir des passages qui vous mèneront vers la terre ferme. Les habitués des précédents Spyro ne se sentiront pas dépaysés par ce dernier opus, qui demeure quoi qu'on en dise, le meilleur de la série.



ALIEN RESURRECTION, C-12, DAVE MIRRA'S BMX, KOUDELKA, TAXI 2

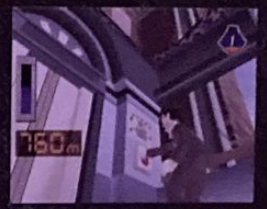
GENRE : VIDÉOS
EDITEURS : DIVERS
1 OU PLUSIEURS YEUX

On arrive aux incontournables vidéos du CD de démos. Ce mois-ci, vous découvrirez un teaser assez poignant d'Alien Resurrection avec une Ripley plus vengeresse que jamais, et des aliens qui se farciront de pruneaux thermonucléaires. Si vous aimez les Doom-like, cette séquence titillera à n'en pas douter votre curiosité. Dans le même registre, celui de l'action, C-12 fait aussi très fort. Dans la mouvance d'Apocalypse ou de One, vous incarnez un super-soldat qui doit faire « feux de tous bois », comme on le dit si bien chez nous. Au sommaire toujours des extra-terrestres belliqueux, des décors post-atomiques et de l'action effrénée. On ne change pas une recette qui marche ! On continue notre aventure aux pays des trailers avec la vidéo de Koudelka, dont l'ambiance glauquissime ne pourra que vous donner froid dans le dos. Elle ne dure peut-être pas longtemps mais au moins, elle possède le mérite de condenser son univers effroyable et d'aller directement à l'essentiel. Ce qui n'est pas un mal après tout. On tranche ensuite avec le reste, avec des replays tirés de Dave Mirra's BMX, un jeu de vélo très hum... Extrême. Vous voyez le genre, avec des adolescents casse-cou dont la vie ne se résume qu'à une succession de tricks... Pour finir en beauté, on se rendra cette fois-ci du côté du septième art avec la bande annonce de Taxi 2 de Luc Besson dont la sortie en DVD-vidéo est imminente. On pourra y voir des ninjas, des SWAT, des poursuites en voitures... Tout ça dans notre beau CD de démos de PlayStation 47 !

INCREDIBLE CRISIS

EDITEUR : VIRGIN I.E.
GENRE : MULTI-ÉPREUVES
POUR 1 JOUEUR

Encore un titre « multi-épreuves » pour continuer dans la joie et la bonne humeur ! Comme le disait si bien Constantin, la malchance est une circonstance atténuante que la vie donne aux ratés. Pas de bol pour Constantin, ça fait maintenant un bail qu'il est mort ! La véritable teneur de ces propos, seul le héros d'Incredible Crisis peut en saisir la substantifique moelle. En effet, vous incarnez dans ce jeu un salarié japonais dont la vie n'est qu'accumulation de déboires. Tout commence par un fait anodin. Par la prodigieuse mécanique des événements, une boule de démolition se détache et se met à poursuivre notre pauvre homme dans son bureau, comme muée par une forme de vie ironique. Notre mission consiste bien sûr à garder notre « monsieur tout le monde » en vie, en le tirant des divers pétrins qui le guettent. Comme quoi, le malheur des uns peut faire le bonheur des autres. En l'occurrence le nôtre. La démo jouable présente trois niveaux du jeu original. Le premier s'avère assez simple puisqu'il suffit de presser plusieurs fois sur le bouton ● pour courir, et faire ▲ ou ▼ pour se baisser ou sauter afin d'éviter des obstacles. La seconde phase vous place dans un ascenseur dont le câble a été sectionné. Vous devez bourriner la touche ● (encore !) pour freiner la cage, tout en prenant soin d'éviter les objets (télés, poulets rôtis...) qui dégringolent sur votre humble personne. Enfin, la dernière partie du jeu vous met sur un brancard incontrôlable qui file à toute berzingue... dans les rues mouvementées de Tokyo !



PLAYSTATION MAGAZINE A GOÛTÉ

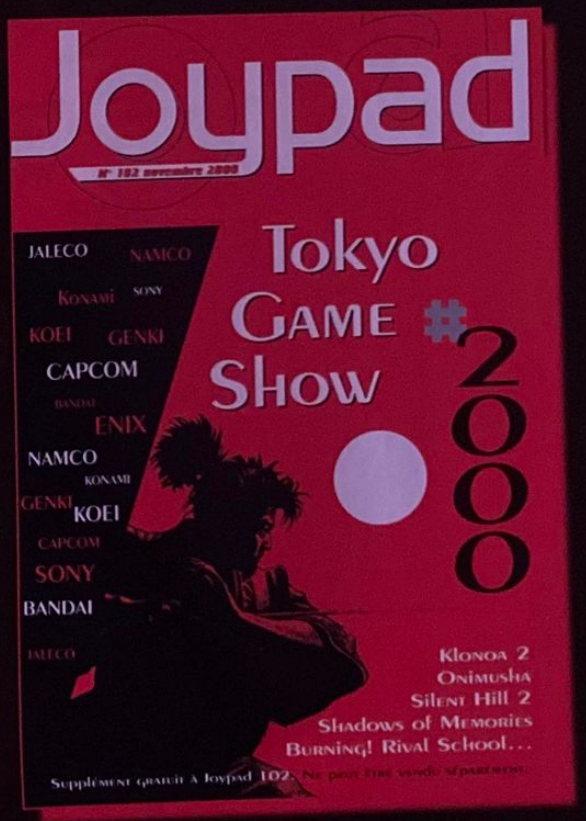
Toujours plus de NOUVEAUTÉS

Ce mois-ci, un booklet

Joypad, le magazine des

PS one et PS2 dans Joypad.

spécial Tokyo Game Show !



passionnés de jeux Vidéo !

Up-gradez votre collection

N°40

8 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Cool Boarders 4, Rollcage Stage II, Demolition Racer, Colony Wars Red Sun, Space Debris
VIDÉOS : MediEvil 2, Fear Effect, Resident Evil 3
[illegible] : un supplément de 20 pages sur la PlayStation 2
MAKING OF : Ronaldo V-Football, F1 Racing Championship, Nightmare Creatures 2
PORTRAIT : Konami
CASTINGS : Colin McRae Rally 2, Need for speed Porsche 2000, Theme park world, Ghoul panic, Vanishing point, Fear effect
TRAVELLINGS : Iss Pro Evolution, Resident Evil Nemesis, Track & Field 2...
GROS PLAN : Yoshitaka Amano[illegible]
EN COULISSES : Pierre Adane
VERSIONS LONGUES : Crash Team Racing, Medal of honor, Spyro 2.

N°41

10 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Everybody's Golf 2, Star Ixiom, Roadsters, MediEvil 2, Demolition Racer,
VIDÉOS : Syphon Filter 2, Galerians, Cool Boarders 4, Colony Wars Red Sun, N-Gen Racing +des sauvegardes de carte mémoire à télécharger.
MAKING OF : Yannick Noah AST 2000, La sortie de la PS2 au Japon. PORTRAIT : SaGa
EXCLUSIF : L'Odyssée de Munch. CASTINGS : Tony Hawk's 2, Alone in the Dark, Tenchu 2, Test Drive 6...
TRAVELLINGS : Fear Effect, F1 2000, Syphon Filter 2, MediEvil 2, SaGa Frontier 2...
GROS PLAN : Les Robins des Bois
EN COULISSES : Michel Ancel créateur de Rayman.
VERSIONS LONGUES : Die Hard Trilogy 2, Fear Effect, CTR, Army Men : Air Attack...

N°42

10 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Gekido, Urban Chaos, UEFA Champions League, WWF Smackdown, Micro Maniacs.
VIDÉOS : Colin McRae 2, Le Monde des Bleus La Finale, Projection Privée : Korn, De Sang Froid, Muppet Rally Mania. + les sauvegardes à télécharger.
[illegible] : Final Fantasy IX, Alundra 2...
[illegible] : Colin McRae Rally 2, Driver 2, Tenchu 2...
[illegible] : Le Glossaire du Jeu Vidéo.
[illegible] : De Sang Froid, Vagrant Story, Tony Hawk's Pro Skater 2, Sydney 2000, Alone in the Dark 4...
[illegible] : F1 Racing Championship, Micro Maniacs, Galerians, Star Ocean 2nd Story...
GROS PLAN : Lilian Thuram, Korn.
EN COULISSES : Nicolas Gaume Patron de Kalisto.
VERSIONS LONGUES : Syphon Filter 2, Roadsters, XXND...

N°43

10 DÉMOS SUR LE CD + SAUVEGARDES DE MC
JOUABLES : Tony Hawk's Pro Skater 2, Street Fighter Ex 2 Plus, Euro 2000, Jackie Chan's Stuntmaster, Muppet Race Mania.
VIDÉOS : Star Ocean 2, Rayman 2, De Sang Froid, Destruction Derby Raw, Projection Privée de Gladiator.
MAKING OF : Le salon E3 2000...
PORTRAIT : L'envers de l'E3.
CASTINGS : Parasite Eve 2, Front Mission 3, V-Beach Volleyball, Terracon...
TRAVELLINGS : Vagrant Story, Colin McRae Rally 2, Alundra 2, Euro 2000, Legend of Legaia, NS Porsche 2000...
GROS PLAN : DJ MARS.
VERSIONS LONGUES : Trasher : Skate and Destroy, Cool Boarders 4, Battle Tanx, Street Skater 2...

N°44

10 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Destruction Derby Raw, Rayman 2, Colin McRae Rally 2, Galerians, Team Buddies.
VIDÉOS : Silent Bomber, Tombi 2, Grind Session, Ronaldo V-Football, Tenchu 2.
MAKING OF : Alone in the Dark, Sydney 2000.
PORTRAIT : Les héros de jeux vidéos.
CASTINGS : Metal Gear Solid 2, Vib Ribbon, Medal of Honor 2, Spider-Man, X-Men, World Touring Cars...
TRAVELLINGS : Silent Bomber, Front mission 3, Ronaldo V-Football, Hogs of War, Resident Evil Survivor...
GROS PLAN : Kad & Olivier.
EN COULISSES : Paul Cuisset créateur de jeux vidéo.
VERSIONS LONGUES : Street Skater, Test Drive 6, Colin McRae Rally 2, Colony Wars : Vengeance, Army Men : Sarge's Heroes.

N°45

9 DÉMOS SUR LE CD !
VIDÉO : X-Men Mutant Academy, Sydney 2000, Infestation, Projection privée : Le Pactes des Loups.
JOUABLES : Grind Session, De Sang Froid, Spider-Man, Toca World touring Cars, Tenchu 2.
MAKING OF : Tomb Raider V.
PORTRAIT : Les 25 jeux qui ont fait l'Histoire de la PlayStation.
CASTINGS : Les premiers jeux de la PS2, SSX, Ready to Rumble Round 2, Shadows of Memories, Driver 2...
TRAVELLINGS : Tenchu 2, Rayman 2, Toca World Touring Cars, Parasite Eve 2, Suikoden 2...
GROS PLAN : Barry Sonnenfeld, réalisateur de Men in Black.
EN COULISSES : Yamauchi Kazunori, créateur de Gran Turismo.
VERSIONS LONGUES : Micro Maniacs, Nightmare Creatures 2, Muppet Race Mania.

HS10

SPÉCIAL SOLUCES
Tarzan, Dino Crisis, Soul Reaver, Metal Gear : Missions Spéciales, Shadowman, Mission : Impossible, Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme, Final Fantasy VIII, X-Files, Quake 2...

HS11

SPÉCIAL SOLUCES
Final Fantasy VIII, Clone, Tomb Raider 4, L'Amerzone, Discworld Noir, Medal of Honor, Demain ne meurt jamais, Spyro 2, Crash Team Racing, Tony Hawk's Skateboarding...

HS12

SPÉCIAL SOLUCES
MediEvil 2, Resident Evil 3, Syphon Filter 2, Fear Effect, Vandal Hearts 2, Gran Turismo 2, ISS Pro Evolution, Toy Story 2, Dracula, Saga Frontier 2.

HS13

SPÉCIAL SOLUCES
Colin McRae Rally 2, De Sang Froid, Vagrant Story, Alundra 2, Legend of Legaia, Star Ocean 2, Grandia, Street Fighter EX2 Plus, Metal Gear Solid (platinum)...

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐ 3 ☐ 4 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20
☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 36 ☐ 37
☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45

49 F le N° (frais de port gratuit).

Soit un total de : ....

• Je commande le(s) hors-série(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

- Soluces

☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13

35 F le n° (frais de port gratuit).

Soit un total de : ....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de .... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .... F

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Petites annonces

CONTACTS

Département 02
Echange South Park (Quake-like) contre Medal of Honor Platinium ou Moto Racer 2 ou échange Knockout Kings 99 contre Need for Speed IV. Laissez méssage au 06 84 85 35 31.

Département 14
Echange les Razmokets à la recherche de Reptar contre Tekken 3. Tel à Marie au 02 31 86 74 43.

Département 29
Echange Tomb Raider I et II, Tekken II et III, Nagano 98, Egypte, Syphon Filter contre FF7, Jade Cocoon, Dino Crisis, Sled Storm, Ace Combat 3, Soul Reaver, ou FF8, Syphon Filter II contre Vagrant Story ou Suikoden II.Tel à Alan au 02 98 71 14 75.

Echange Tomb Raider III + 3 CD de démos contre Tenchu I ou II. Tel à Brendan au 02 98 09 10 34 le mercredi de 15h à 19h.

Département 38
Echange Syphon Filter II contre Driver II ou Die Hard Trilogy II. Tel à Mickaël au 04 76 71 95 34 après 19h.

Echange Crash Bandicoot II contre Syphon Filter 1 ou 2 ou Dino Crisis 1 ou 2 et Anna Kournikova contre Metal Gear Solid I. Tel à Kevin au 04 76 06 91 12.

Département 50
Echange RE 3 ou Fear Effect contre Tenchu 2 ou Medal of Honor. Tel à Antony au 02 33 51 02 88 entre 14h et 20h.

Département 55
Echange PlayStation série 9002 contre PlayStation avec port parallèle pour profiter des joies de l'action Replay. Tel à Maël au 03 29 91 04 64 (déplacement possible).

Département 59
Echange Formula One 97 contre Driver et Alien Trilogy contre Courier Crisis ou Vigilante 8. Tel à Sofiane au 06 67 22 62 31.

Département 64
Echange Ronaldo V Football et Tomb Raider II contre Metal Gear Solid, Syphon Filter II ou Grind Session. Tel à Damien au 05 59 33 19 73 à partir de 18h et jeudi/mardi à partir de 20h45.

Département 76
Echange Tekken II contre SimCity ou Theme Hospital en bon état. Tel à Morgan au 02 35 20 44 20.

Département 81
Echange Moto Racer contre Driver. Tel à Adrien au 05 63 58 77 08.

Belgique
Echange GT2 édition Le Mans contre Colin McRae Rally 2 ou GTA2 et Constructor contre TOCA 2 ou Ridge Racer Type 4. Ecrire à Emmanuel, 110 rue du Bocage, 5310 EGHEZEE.

VENTES

Département 01
Vends PlayStation avec une manette, 2 cartes mémoires et jeux FIFA 2000 + TOCA 2, le tout à 600 F. Tel à Matthieu au 06 71 86 06 65.

Département 11
Vends Resident Evil 2 bon état 150 F ou échange contre MédiEvil 2. Ecrire à : Loic Curbelet, Allée des Vignes bâties, 11600 Caunes-Minervois.

Vends PlayStation, 2 jeux : Metal Gear Solid et Metal Gear Solid Mission Spéciale 150 F l'un + 1 carte mémoire + 1 manette analogique + 1 CD de démos. Console encore sous garantie, le tout 600 F. Urgent. Tel à Sylvain au 05 65 46 78 11 entre 18h et 21h.

Département 13
Vends Gran Turismo I et Heart of Darkness + code, prix à débattre. Tel à Nicolas au 04 91 65 20 46 la semaine après 17h.

Département 14
Vends Fear Effect et Vagrant Story 150 F l'un. Tel au 02 31 85 79 29 le soir.

Vends PlayStation + 1 manette analogique vibrante + 1 manette + 18 jeux + démos + 20 PlayStation Magazine + 3 cartes mémoires, le tout à 1000 F. Tel au 02 31 83 18 72 après 18h.

Département 16
Vends PlayStation TBE, 2 manettes, 5 cartes mémoires, 5 jeux : FF8, FF7, Star Ocean 2, ISS Evolution et ISS, Action Replay CDX, 8 CD de démos et magazines, le tout 1190 F. Tel au 05 45 69 06 24 après 18h.

Département 25
Vends Demain ne meurt jamais + codes 130 F, Road Rush + codes 150 F et démos 25 F pièce. Tel à Christophe au 03 81 62 13 61 après 18h.

Département 31
Vends Nintendo 64 : 250 F, GoldenEye 007 : 120 F et 2 manettes à 100 F ou le tout à 400 F. Tel au 05 61 70 25 13.

Département 33
Vends PlayStation + 2 manettes + 1 souris + 1 carte mémoire + 131 démos jouables + PlayStation Magazine du n°5 au n°44 + divers hors séries, le tout à 800 F. Tel au 06 03 49 32 54.

Vends Dynasty Warrior 100 F, Riven 150 F, Heart of Darkness 100 F, Air Combat 50 F, G-Police II 150 F, Luky Luke 100 F ou le tout pour 600 F.
Tel au 06 08 83 59 89 après 17h.

Département 35
Vends PlayStation + Dual Shock + Memory card à 650 F,Cool Boardes, V-Rally 1 : 150 F,Tekken 3, Tomb Raider 2 : 100 F, Crash Bandicoot 3, WipEOut 3 : 120 F, Gran Turismo 2, V-Rally 2, volant Mad Catz 150 F, Time Crisis + Gun 200 F. Tel à Etienne au 02 99 62 02 34.

PLAYSTATION MAGAZINE A TOUCHÉ

ET CE N'EST PAS UN OBJET

petites annonces

Département 37
Vends PlayStation Magazine avec CD de démos : n°20,26,28,31,33,34,37,42 à 25 F, sans CD de démos : n°23 et 29 à 15 F et hors série n°8 à 25 F. Tel à Christophe au 02 47 39 91 24.

Département 37
Vends FIFA 99 : 140 F, Mickey : 79 F, Formula one 98 : 99 F et Tekken 2 : 99 F. Tel à Wilfried au 02 47 56 86 95.

Département 38
Vends PlayStation TBE 400 F, souris + tapis 100 F, carte mémoire 50 F, PS Hacker 250 F, manette 50 F,câble link état neuf 70 F, CD de démos 35 F ou le tout pour 800 F. Tel au 06 12 02 15 37 à partir de 18h30.

Département 39
Vends PlayStation + carte mémoire + 4 démos 550 F, 2 manettes simples 100 F, Crash 3 : 200 F, GT 100 F, FIFA 2000, Cool Boarders 3 et Driver 150 F l'un ou le tout pour 1200 F. Tel à Loïc au 06 72 31 88 61.

Département 43
Vends Le Monde Perdu, Ninja, Rayman I, ISS Pro 97, Formula One 98, Tomb Raider II et V-Rally I, 50 F le jeu. Tel à Sylvain au 04 71 03 21 50 après 18h.

Département 44
Vends PlayStation + manette et carte mémoire (15 blocs) avec Tenchu, le tout à 650 F. Tel à Renaud au 02 40 31 73 10.

Département 54
Vends GTA 80 F et V-Rally 100 F. Tel à Nicolas après 19h au 03 83 41 28 22.

Département 55
Vends PlayStation 400 F + 2 manettes, 2 cartes mémoires 50 F + 45 CD de démos 250 F ou le tout pour 600 F. Vends aussi Action Replay 50 F et nombreux magazines. Tel à Allan au 03 29 45 50 43.

Département 59
Vends PlayStation + 2 manettes + 2 Memory Cards + 3 jeux, prix à débattre. Tel à Pierre au 03 20 72 62 49 entre 19h et 20h.

Département 62
Vends volant vibrant + pédalier état neuf 120 F, Sheriff tais-moi Peur 30 F, Rival School 50 F, Formula One 99 : 50 F et Speed Freaks 30 F. Tel au 06 72 52 88 78.

Département 62
Vends Tomb Raider III 80 F, Hot Wheels Racing 90 F, TOCA II 90 F. Tel à Toni au 03 21 95 07 14.

Département 63
Vends PlayStation + déco Metal Gear + 2 manettes vibrantes + 4 CM + Action Replay + 18 CD de démos + 18 jeux : Gran Turismo I, II, Tomb Raider I, II, III, Metal Gear Solid, Mission Spéciales, FIFA et NBA Live 2000, WipEout, Road Rash 3D, Tekken 3, Cool Boarders 3, V-Rally 2, RE 2, Tony Hawk, Rollcage et Mortal Combat Trilogy, le tout 2300 F en TBE. Tel à Franck au 06 15 34 65 42 ou au 04 73 51 39 87 après 18h.

Département 64
Vends Jeremy Mc Grath Super Cross 98 + Alien Trilogy TBE 200 F, V-Rally 100 F ou les 3 jeux 280 F. Tel à David au 05 59 54 54 64.

Département 67
Vends Tomb Raider I, II et III 100 F, Crash II 50 F, RE III 150 F, NHL 2000 : 100 F. Tel à Steve au 06 73 07 68 92 après 19h.

Département 67
Vends PlayStation + 1 manette + 2 cartes mémoires + FIFA 2000 + Gran Turismo 2 + D.D Raw : 590 F. Tel à Hervé l'après-midi au 03 88 96 15 91 et le soir au 03 88 69 01 06.

Département 74
Vends PlayStation en bon état + 2 manettes + 2 cartes mémoires + PS Hacker + 5 jeux : TOCA 2, Driver, FIFA 98, No Fear, Demain ne meurt jamais, le tout à 600 F. Tel à Damien au 04 50 44 35 51 vers 20h.

Département 78
Vends PlayStation + 2 MC + 2 manettes + 1 manette Dual Schock + 1 Action Replay + 7 jeux : Resident Evil II, F1 99, Moto Racer, Courier Crisis, Rapid Racer, Coupe de Monde, Tomb Raider II + 10 démos, le tout à 2000 F. Tel à Pierre-Alexandre au 06 19 43 34 80.

Département 89
Vends TOCA II, F1 99, Colin McRae Rally, Tomb Raider III : 100 F l'un. Metal Gear Solid 120 F,GT2 : 150 F. PlayStation Magazine du n° 20 au n°37, 20 F pièce et CD de démos 15 F pièce. Tel à Cédric au 03 86 81 16 94.

Département 93
Vends jeux neufs : Test Drive 4x4, Courier Crisis, Porsche Challenge, Tomb Raider II à 79 F, Apocalypse 150 F, Tomb Raider IV 290 F et volant Mad Cats + pédalier 300 F. Tel à Nicolas au 01 48 32 45 73.

Département 94
Vends PSX + 2 manettes + 1MC + 16 jeux : Tekken 3, Sled Storm, Syphon Filter, Hercule... + nombreuses démos + sacoche de rangement pour CD PS, le tout pour 1500 F. Tel à Stephane au 01 48 73 00 12.

Vends PlayStation (encore sous garantie) avec carte mémoire + 2 manettes (1 analogique) avec NHL 99 + Total NBA 97 + Silent Hill + Gran Turismo II, Resident Evil II, Cool Boarders III et FIFA 2000. Prix : 1100 F à débattre. Tel à Nicolas au 06 07 81 75 00.

Département 95
Vends Resident Evil III + Medal of Honor + Fear Effect + Gran Turismo II : 200 F. Silent Hill + RE II + Driver + MediEvil + Jersey Devil + Duke Nukem + Music 2000 + Dino Crisis + Soul Reaver + Nightmare Creatures + Amerzone : de 50 à 150 F. Tel à Julien au 06 86 71 75 19.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 47

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°48 en kiosque en décembre prochain. Rendez-vous en décembre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Vends La Cité des Enfants Perdus 110 F, Tenchu 100 F, Formula One 50 F, Tomb Raider 50 F, Final Doom 60 F, Alone in the Dark II 30 F,Command and Conquier 40 F, nombreux magazines + démos, 1 manette 50 F. Tel à Kevin au 01 34 43 74 20.

ACHATS

Département 02
Achète Dragon Ball Z GT (même en import). Faire offre au 06 82 52 14 34 à partir de 18h.

Département 17
Achète Star Ocean 2 (vf) à 330 F frais de port inclus. Tel à Christophe au 05 46 97 01 89 après 20h.

Département 19
Achète PlayStation Magazine 1,2,5 avec CD de démos en bon état. Tel au 05 55 93 01 81.

Département 22
Achète Bubble-Bobble/Rainbow Island. Faire offre au 02 96 55 09 62 ou 02 96 20 71 48 à Erwan.

Département 35
Achète WTC World Touring Car, Colin McRae Rally 2.0, Tony Hawks Skateboarding, Gran Turismo 2 et Action Replay 3.0. Tel à Julien au 02 99 66 43 42 à partir de 17h.

Département 36
Achète PlayStation + accessoires en bon état à prix sympa avec ou sans jeux. Tel à Kevin au 02 54 07 62 50 ou au 06 70 06 89 88 après 18h.

Département 41
Achète Theme Hospital entre 50 et 100 F. Tel à Alexis au 02 54 72 25 17.

Département 57
Achète Namco Museum vol 3 + Space Invaders. Tel au 03 87 21 07 46.

Département 68
Achète X-treme Games à 50 F. Tel à Jérémy au 03 89 37 47 23.

Département 80
Achète Bust a Move 2 et Sim City 2000. Tel au 06 66 00 35 23 ou au 03 22 46 47 58.

Département 88
Achète Star Ocean II moins de 150 F. Tel à Albert au 03 29 08 42 98.

STAGE AU PAYS DES JEUX VIDÉO

L'éditeur Activision (Tony Hawk's Pro Skater, Tenchu 2, Spider-Man...) recrute un(e) stagiaire attaché(e) de presse. Vous avez une expérience en communication, pratiquez l'anglais sans contrainte, possédez des qualités rédactionnelles et vous souhaitez intégrer pour un stage le monde du jeu vidéo ? Une mission de trois mois minimum durant laquelle il vous faudra rédiger des dossiers de presse, réaliser des mailings, des mises à jour du fichier presse, organiser des conférences, etc.

Pour vous lancer dans l'aventure envoyez vos candidatures accompagnées d'un CV à :
Activision / Diane de Bonnes
25, rue Duguay
95100 Argenteuil

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE **2 MOIS DE LECTURE GRATUITE** EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour
☐ 1 AN (11 N°S de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 mois de lecture gratuite !
☐ 6 MOIS (6 N°S de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐

Voici mes coordonnées : PSM 47
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 439 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 93 41 18 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Décembre 95 signait le point de départ de la grande aventure du PlayStation Magazine. Grâce à votre fidélité, mois après mois, année après année, nous avons pu vous présenter plus de 800 tests. Ce mois-ci, ces 8 nouveaux travellings devraient encore une fois vous guider dans vos choix. En attendant le mois de décembre 2000 et la toute nouvelle formule de PS one Magazine, et le très attendu PlayStation 2 Magazine, nous vous souhaitons bonne lecture et bons jeux.

CRITIQUES

	JEAN SANTONI	KENDY TY	EDOUARD DUCHAMP	NOURDINE NINI	JULIEN HUBERT	XAVIER BRUN	VOTRE NOTE
CHASE THE EXPRESS	4	5	4	5	6	6	
DRIVER 2	6	6	6	6	-	6	
INCREDIBLE CRISIS	6	6	8	7	6	6	
LE MONDE DES BLEUS 2	7	6	6	6	6	7	
MEDAL OF HONOR RESISTANCE	7	8	7	7	8	7	
MIKE TYSON	4	3	2	4	3	2	
SPYRO YEAR OF THE DRAGON	5	7	-	6	5	7	
STRIDER 1 & 2	6	5	8	6	6	-	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

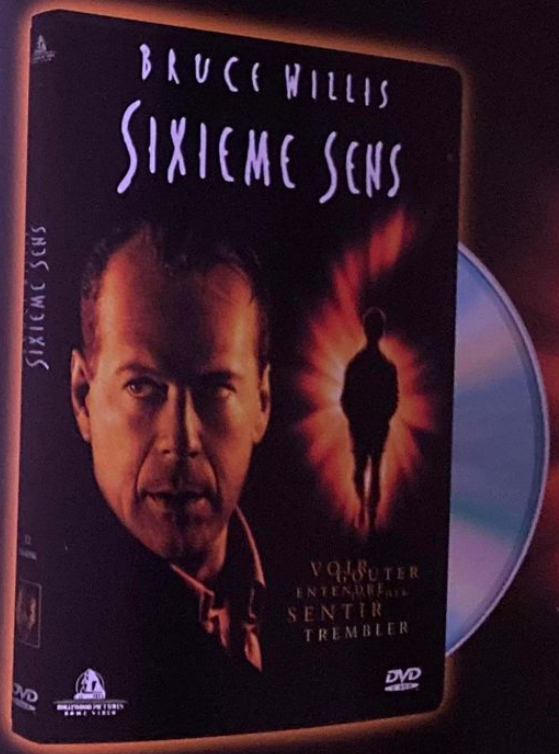
ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

PLAYSTATION MAGAZINE A TREMBLÉ

BRUCE WILLIS
SIXIEME SENS

DVD EN VENTE ET EN LOCATION
DÈS LE 9 NOVEMBRE



© Buena Vista Home Entertainment, Inc. et Spyglass Entertainment Group, L.P.

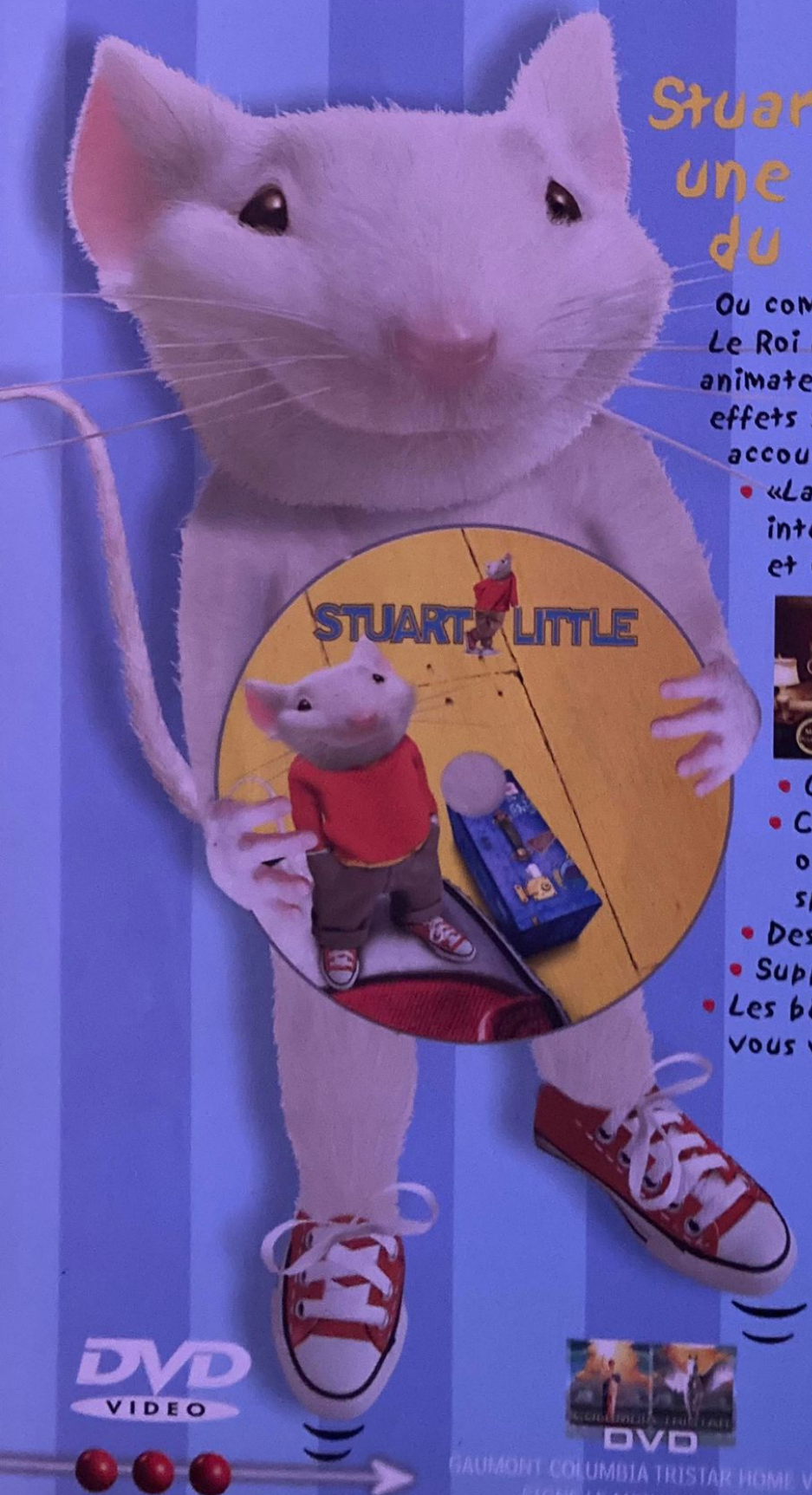
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

SPYGLASS ENTERTAINMENT
THE KENNEDY/MARSHALL COMPANY

www.sixiemesens-lavideo.com

Europe 2

A POIL LA SOURIS !



Stuart Little dévoile une anatomie hors du commun :

Ou comment Rob Minkoff (Roger Rabbit, Le Roi Lion) et ses acolytes animateurs, flanqués de l'équipe des effets spéciaux ont, sans rougir, accouché d'une souris...

- «La course de bateaux» version intégrale dessinée, animée et commentée

- Making of effets spéciaux
- 6 scènes supplémentaires commentées
- Casting vidéo des animateurs
- Commentaire audio du réalisateur ou de l'équipe des effets spéciaux
- Dessins préparatoires
- Suppléments DVD ROM
- Les bêtisiers (vous vouliez tout voir, vous verrez tout !)

DVD VIDEO

DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD